Año I • Noviembre de 1995 • 500 Ptas.

Nº 8

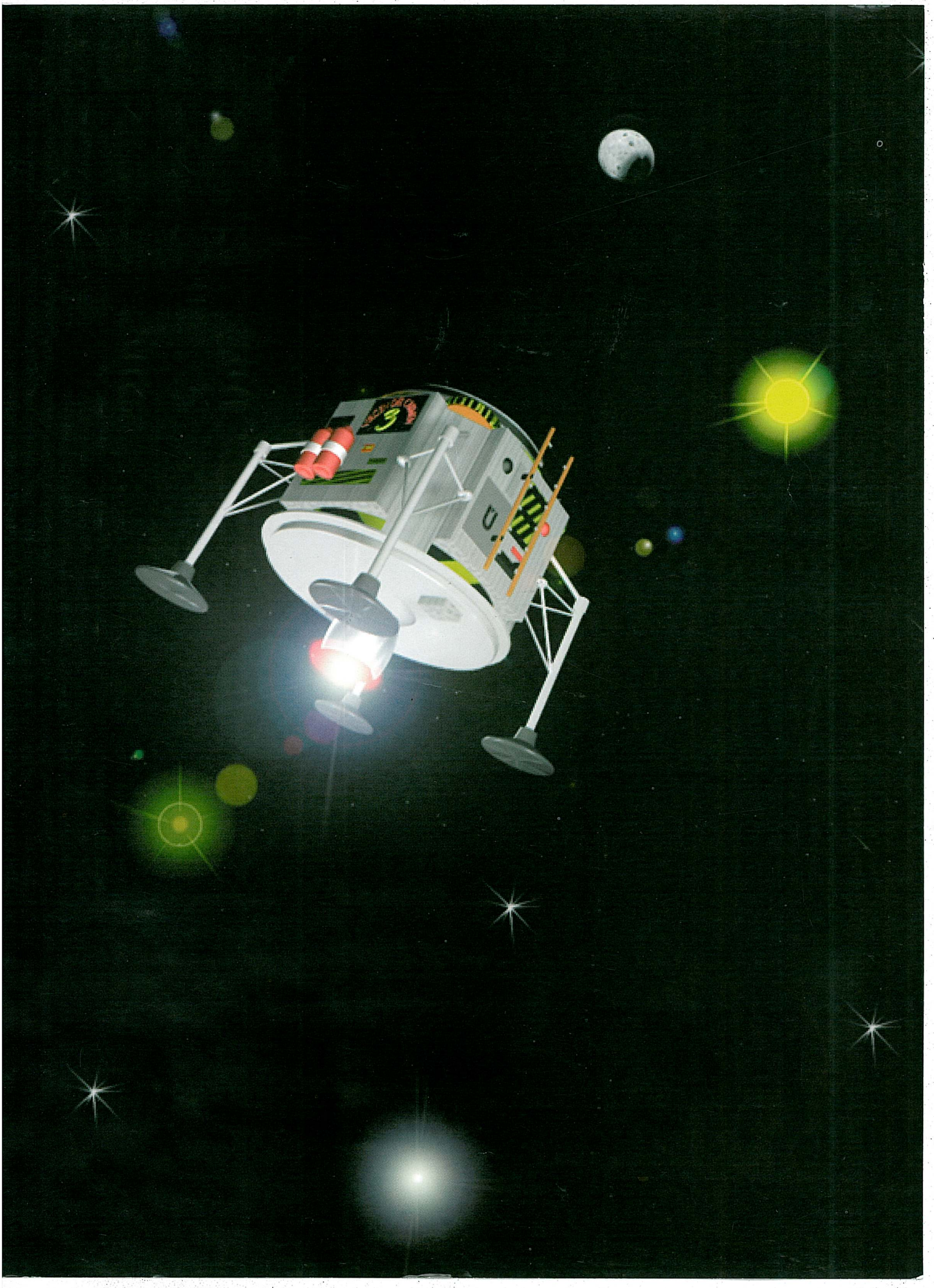
ÚLTIMA GENERACIÓN

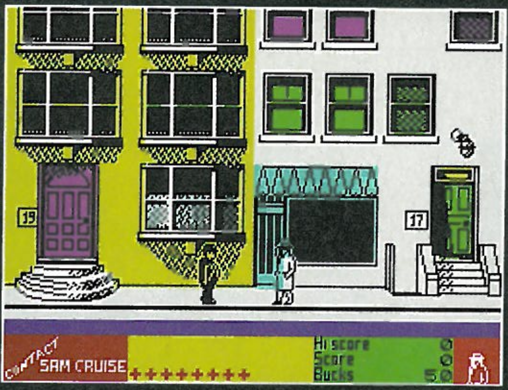


Nintendo afronta la fase final del Proyecto Realidad

00008
8 413042 152668

Regalamos una consola Saturn • PlayStation GoldStar 3DO • Jaguar • CD-i • Neo Geo CD





BENDITA NAVIDAD

El sector del videojuego se amamanta de la Navidad, época nutricia que marca los límites del éxito y el fracaso y determina, en último extremo, la salud de las compañías. Poco queda por decir en el mercado de los 16 bits, donde el hardware está ya repartido y la publicidad y los objetivos comerciales se centran en el software. Pero esta Navidad es diferente. Las consolas de última generación abren una nueva vía de negocio que tiene nombres propios: Saturn, PlayStation y Goldstar 3DO.

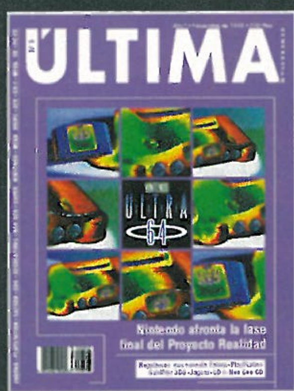
El circo de la competencia está servido, y los precios bailan en la pista central. El 7 de julio pasado, Sega anunció el lanzamiento de Saturn a un precio de 79.900 pesetas (consola y *Virtua Fighter* incluidos). Quiso dar primero y se encontró a la vuelta del verano con la respuesta de Sony: una estrategia agresiva que colocó en las estanterías, "por solo" 59.900 pesetas, una PlayStation sin juego adicional. Goldstar instaló por fin el estándar 3DO en nuestro país, por 69.000 pesetas, y la promesa de comercializar el cartucho de ampliación M2, a partir del próximo abril, por 15.000.

Hoy, Sega ha decidido rebajar el precio de la Saturn, que se presenta, junto a *Daytona* USA, a 69.900 pesetas. Para **José Ángel Sánchez**, director general de la compañía, las economías de escala y la mejora de la paridad libra–yen han hecho posible la reducción del coste de su máquina; pero esa es sólo una parte de la verdad. Lo cierto es que la bajada de precios será paulatina: el hardware se estancará en breve en un dinero inferior al que hoy desembolsan los usuarios, y el software sufrirá un abaratamiento cada vez más acentuado hasta un instante mágico: la aparición de Ultra 64. Tanto Sega como Sony aprovecharán estas Navidades para vender y estirar sus márgenes de beneficio, pero combatirán la llegada de su competidora Nintendo con una reducción de precios en sus títulos que el formato cartucho de Ultra 64 no podrá seguir. Las consolas domésticas están obligadas a depreciarse, porque jugar a la moda se está convirtiendo en una afición muy cara.

El usuario se beneficiará de la competencia, pero no debe olvidar otras opciones de compra. No todas las compañías tienen los mismos medios para promocionar sus máquinas, pero este hecho no implica necesariamente que sean peores. El M2 está próximo y engrandecerá a la 3DO, consola ampliada a la que Nintendo considera ya la más directa rival de su poderosa Ultra 64. Atari duerme el sueño de los olvidados, en un letargo contra el que luchan algunos independientes para hacer justicia a una buena máquina. Neo Geo, aunque muchos lo nieguen, existe; y el Cd-i seguirá incorporando juegos a su oferta globalizadora de ocio.

SUMARIO

Noviembre de 1995



Presidente
JOSE ANTONIO GARCÍA DELGADO
Director General
ALFREDO VALIENTE
Director Editorial
DAVID AMO
Director de Arte
SANTIAGO LORENZO
Subdirector
JOSE LUIS SANZ

Diseño y maquetación
OSCAR LÓPEZ
FERNANDO SENDINO
Producción
Asesoria tecnica gráfica
Redacción y colaboradores
JAVIER S. FERNÁNDEZ
CARLOS BALLESTER
GONZALO HERRERO
JESÚS UMBRÍA (FOTOGRAFIA)
JAIME LÓPEZ (FOTOGRAFÍA)

Publicidad
USÚE ABURTO
Administración
JOSE ANTONIO SANTIAGO

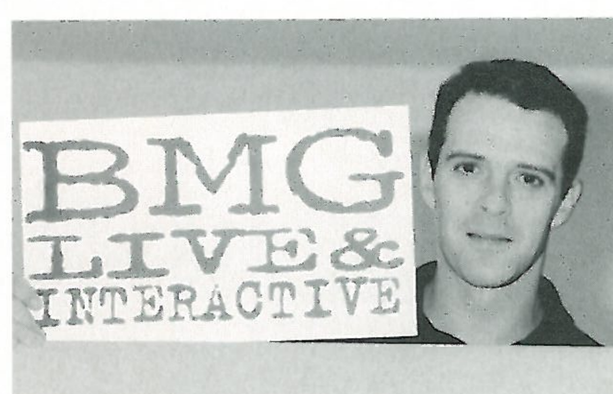
EDITA
MV EDITORES, S.L.
C/TORRES QUEVEDO Nº 1
PARQUE TECNOLÓGICO DE MADRID
28760 TRES CANTOS
MADRID
TFNO 91 - 803.21.42
FOTOMECÁNICA
SISTEMAS DE INTEGRACIÓN
IMPRESIÓN
ROTEDIC
DISTRIBUCIÓN
LOGIPRESS
DEPÓSITO LEGAL: M-5456-1995
ISSN: 1135-4135



6



46

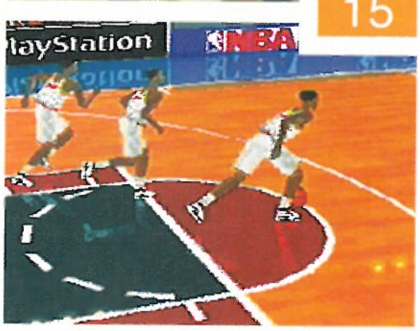


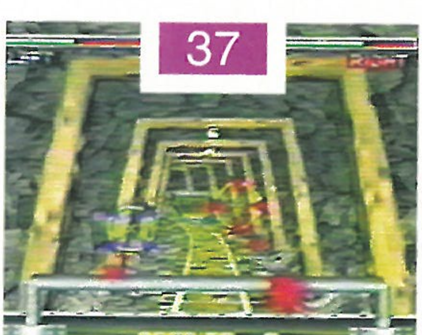
106

S U M A R I O


67


15



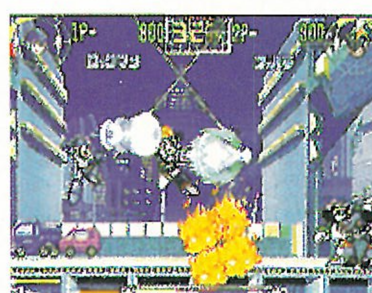

37

JAMMA, la cita japonesa del recreativo

La asociación de fabricantes de máquinas arcade de Japòn (JAMMA) celebró su feria anual en el centro de convenciones Makuhari Messe en Chiba, una ciudad a 40 minutos de Tokio. Durante tres días, la exposición ocupó dos amplios salones, con una extensión similar a la de cinco o seis campos de fútbol.

Todos los grandes estuvieron presentes. Namco presentó, conjuntamente con el *Rave Racer*, el juego de esquí *Alpine Racer* y las primeras imágenes del *Ridge Racer Revolution* para PSX, que incluirá, entre otras cosas, nuevos circuitos. La compañía realizó un amplio despliege con un título que







Soul Edge (arriba), de Namco, Rockman (abajo a la izquierda) de Capcom, y Time Crisis (abajo a la derecha), un arcade de pistola, tres de las novedades presentes en la feria.

Sony Hot Line

Sony Computer Entertainment España acaba de poner en funcionamiento un novedoso servicio que cuenta con gran tradición en otros países como EE.UU. y Japón. El servicio telefónico Hot Line busca una mayor atención al cliente y su principal objetivo se centra en facilitar todo tipo de información sobre los productos Sony. Para quien le puede interesar, ahí va el número en cuestión:

902 102 102

pretende plantar cara al *Rally* de Sega: *Dirt Dash*. Tambien destacaron entre las novedades de Namco dos nuevos juegos al más puro estilo *Lethal Enforces*: por un lado, el *Area 51* (un alumno aventajado de *Virtua Cop*, realizado con sprites a la vieja usanza) y, por otro, *Time Crisis*, que incluye un revolucionario sistema que permite, a través de un pedal (*ducking*), evitar el fuego enemigo haciendo que el jugador



Namco anunció la fecha de lanzamiento de Tekken 2 para PlayStation. Será en marzo del 96.

se agache y recargar el arma (es más cómodo que el característico disparo fuera de la pantalla). Este juego ha sido realizado bajo el Super System 22 y se atreve a dar la cara sin complejos ante el mismísimo *Virtua Cop 2* de AM2. Sin embargo, la principal novedad presentada por Namco reside en *Soul Edge*, un juego de lucha para PlayStation. La compañía mostró un vídeo en el que quedó patente la similitud en el desarrollo con *Toh Shin Den* y con *Tekken* en el aspecto gráfico. Su aparición será posterior al lanzamiento de *Tekken 2*, que se realizará aproximadamente en el mes de marzo.

Sega, por su parte, basó el mayor potencial de su pabellón en las últimas creaciones de AM2. Destaca sobre todo el nuevo *Fighting Vipers*, un título de lucha realizado con polígonos muy en la línea de *Virtua Fighter 2*. También se pudo probar el *Virtua Cop 2*, que no incluye demasiadas novedades respecto al original. Una sorpresa fue el *Sky Target*, un título similar al *Air Combat* de Namco, realizado con Model 2 y con gráficos tridimensionales. **Tetsuya Mizuguchi**, creador del *Sega Rally Championship*, anunció la inminente finalización de su último proyecto, el *Manx TT*, un juego de carreras de motos diseñado también en Model 2. El programa incluye una réplica de la motocicleta (como en *Hang On* y *Cyber Cycles*) y simula uno de los campeonatos más prestigiosos del Reino Unido, el de la isla de Mann.

AM1 presentó su *Virtual On*, un arcade para dos jugadores con polígonos en 3D del estilo de *Cyber Sled*. Sega también quiso demostrar que para la creación de sus juegos no sólo utiliza el todavía costoso hardware que precisa el Model 2. Por ello, presentó el *Baku Baku Animals*, título realizado bajo ST-V, compatible con Saturn, y que muestra un planteamiento tipo puzzle muy similar al clásico *Puyo Puyo*.

En cuanto a Saturn, se pudo disfrutar de *Sega Rally*, *Hang On 95*, *Virtua Cop* y *Virtua Fighter 2*. El jefe de proyecto de este último, **Keiji Okayasu**, informó que la versión Saturn se encuentra a un 70% y la posible fecha de lanzamiento será muy cercana a fin de año.

SNK había anunciado la presencia de *Samurai Shodown 3*, aunque no fue así. En su *stand* tan sólo pudieron verse como novedades *Stakes Winner*, *Metal Slug* y *Aero Fighter 3*.

Los rumores que corrieron sobre las dificultades de Capcom se vieron confirmados en cierta medida por la ausencia de muchos títulos previamente anunciados, como *Muscle Bomber*, *Cyber Bots*, *Dark Stalkers Revenge* o *X-Men*. En cambio, sí fueron expuestos el 19XX, título en la línea del *1942*, *Marvel Super Heroes* y *Rockman, the Power Battle*.

Muchas e interesantes novedades que en España se disfrutarán en la próxima campaña navideña.

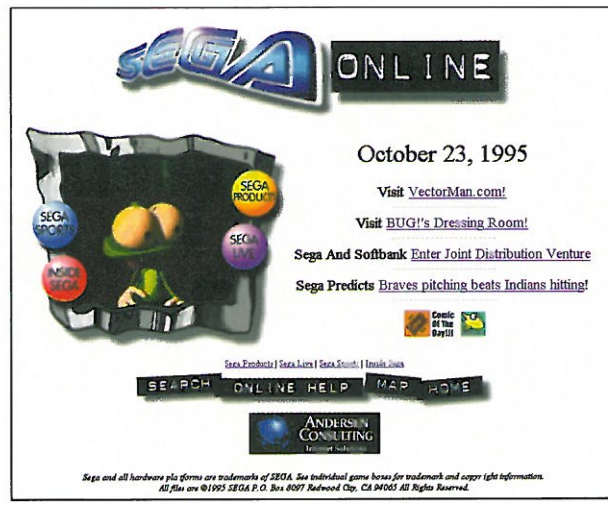


Saturn se apunta a Internet

En un momento en el que términos como Internet, autopista de la información, *internauta* o *infopistas* se han convertido en el pan nuestro de cada día, Sega Japón anuncia la creación de una división multimedia encargada de desarrollar un sistema para hacer posible el acceso a Internet, vía modem, desde la consola de juego Sega Saturn.

Según fuentes de Sega, el adaptador en cuestión estará disponible a mediados del próximo año en Japón, y posibilitará el enganche con la red Internet y el acceso a toda la información que posee a través de cualquier pantalla de T.V., sin necesidad de utilizar ordenador alguno. Asimismo, el grupo encargado de su desarrollo investiga las posibles aplicaciones que este sistema puede ofrecer a la Saturn, y la fabricación de periféricos para garantizar las comunicaciones.

Para **Malcolm Miller**, director general de Sega Europa, "el desarrollo del conector de Internet representa el mayor avanze para la Saturn. La creación de la nueva división multimedia de Sega es un claro ejemplo del nivel de desarrollo que posee este nuevo formato, y es la evidencia de que el verdadero potencial de la Saturn aún está por descubrir". Las capacidades de expansión de la consola de Sega se multiplican con su incursión a Internet, en lo que supone un argumento más de una máquina en constante progresión. Habrá que esperar aún para verlo hecho realidad.



Pantalla inicial del Web de Sega América, que se puede localizar en Internet. A través de la red, accedemos a información pormenorizada de la compañía.



El 'internauta' podrá llegar a todas las noticias que se produzcan acerca del sotware y el hardware.

Sega baja los precios en Navidad

Sega Consumer Products ha adoptado la prudente medida de rebajar el precio de la Saturn de cara a la campaña de Navidad. Atrás quedan las 79.900 pesetas que los más impacientes han abonado en los últimos meses, desde la fecha de lanzamiento de la máquina, el pasado 7 de julio. El nuevo precio de la consola es de 69.900 pesetas, y en él está incluido el simulador Daytona USA. Saturn se equipara en coste a PlayStation, que se puede adquirir por 59.900 pesetas, aunque se presenta sin juego.



SI TIENES 130 PTS./DIA. YA TIENES TU CONSOLA 3DO

GOLDSTAR TE LA FINANCIA Y TE DA UN VALE PARA QUE LO CANJEES EN CUALQUIER TIENDA

Nombre del Padre: ______________________ D.N.I. del Padre: __________

Dirección: ______________________ Ciudad: ______________ Tel: __________

Envía estos datos por fax o por correo o simplemente llama al Departamento de Atención al Cliente (Sr. Muriel) y dáselos por teléfono (91- 661 63 32)

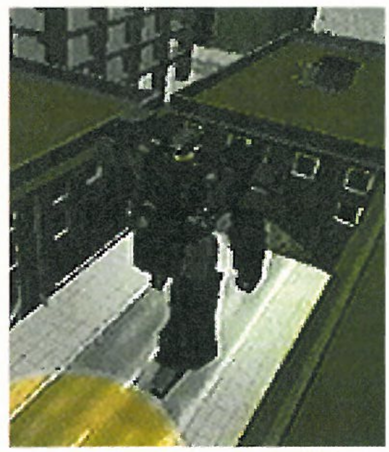
Nuevos títulos para Jaguar

La producción de Jaguar sigue su curso inalterable, ofreciendo el software suficiente para no dejar en la estacada a la multitud de usuarios que tiene repartidos por todo el mundo. España, sin embargo, sigue fiel a su tradición respecto a todos los productos de Atari: aunque poseen una distribución oficial, su presencia es limitada y no da garantías de continuidad. Desgraciadamente, la política de lanzamientos oficiales en España (anclada en programas antiguos), impide apreciar las posibilidades reales de la máquina y desligarla definitivamente de los viejos sistemas de 16 bits.

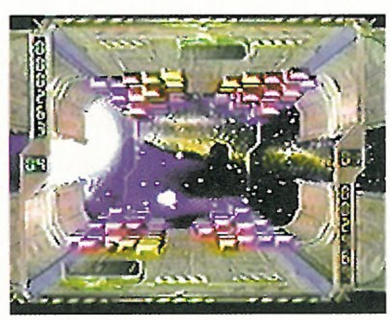
Además, con el lanzamiento del lector CD, Atari está produciendo títulos con un gran atractivo técnico que, al menos, aprovechan la capacidad del soporte. A estos hay que añadir los juegos en cartucho que tiene previsto lanzar la compañía.

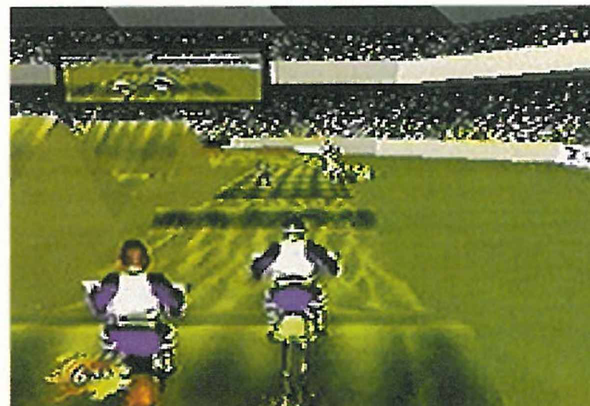
Entre los títulos más destacados se encuentran *Super Cross 3D* (que emula el estilo gráfico del *Cross Stadium* de Sega, programado por Electro Brain), *The Attack of the Mutant Penguins* (un arcade con perspectiva isométrica), *Battlemorph CD*, *Varuna´s Forces*, *Max Force*, *Vid Grid*, *Robinson´s Requiem* (conversión de un juego de PC), *NBA Jam Tournament Edition* (el éxito de las recreativas), *Ruiner Pinball*, *Charles Barkley Basketball*, *Phase Zero*, *Brett Hull NHL Hockey*, *Arena Football*, *Breakout 2000*, *NetWar*, *Highlander* o *Baldies*.

Intenciones de evolucionar no faltan en los desarrolladores, que tienen interés en que Jaguar se difunda lo suficiente como para hacer rentable un lanzamiento. Hay que impedir que la dinámica de Atari en España sea siempre la misma: de abandono hacia una máquina muy mal gestionada.



La secuela de Iron Soldier tendrá en el formato CD su próxima morada. Desde estas páginas se criticaron algunos de los aspectos del primer programa.





Super Cross 3D hereda claramente el concepto y el estilo visual del Cross Stadium de Sega para recreativas.

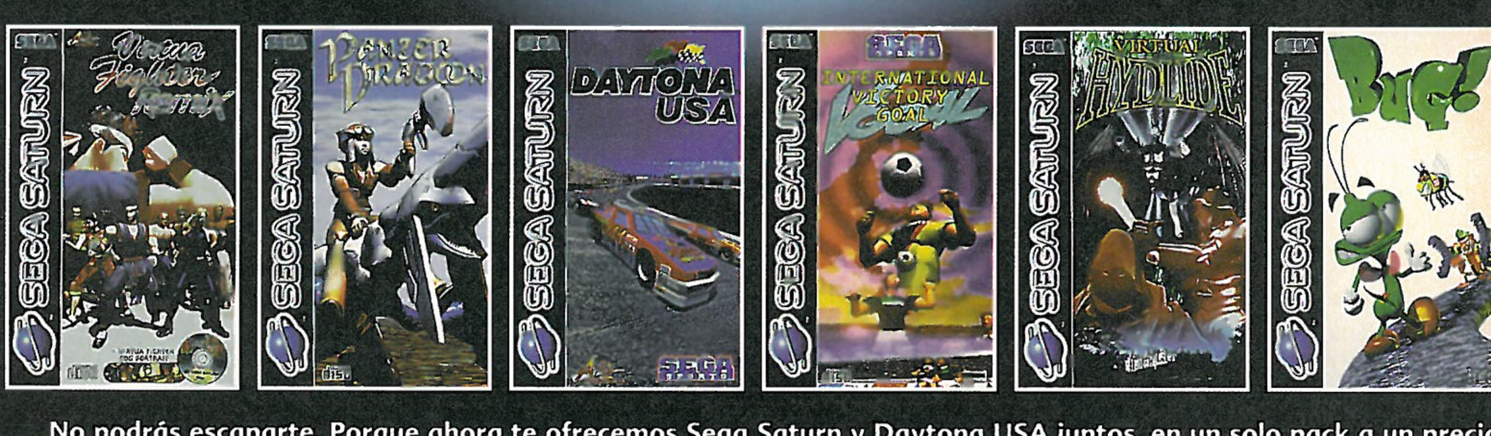
FUNSOFT crece

El grupo Funsoft (empresa independiente de distribución paneuropea) ha alcanzado un acuerdo por el que adquiere una participación mayoritaria de la distribuidora independiente Arcadia Software. De esta manera, la estructura de Funsoft se verá reforzada en el mercado español, después de anunciar otro acuerdo con Acclaim Entertainment. Funsoft tiene oficinas en EE.UU., Francia, Canadá, Alemania, Japón, Reino Unido y España.

ArcadiA

QUEDARAS ATRAPADO





No podrás escaparte. Porque ahora te ofrecemos Sega Saturn y Daytona USA juntos, en un solo pack a un precio recomendado de 69.900 ptas. La elección está clara.

Con tres procesadores RISK de 32 Bits y cinco procesadores adicionales, SURROUND SOUND, 16 millones de colores y 500.000 polígonos por segundo tendrás a tu alcance la potencia y emoción para que descargues tu adrenalina con títulos como VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, PANZER DRAGOON, INTERNATIONAL VICTORY GOAL y un sinfín de novedades para tu propio salón de videojuegos.

Saturn, SNK y Takara

Como era de esperar, Saturn baja su precio en 10.000 pesetas para equipararse al de PlayStation a partir del presente mes. Aunque las cantidades que se barajan aún son elevadas, lo cierto es que este guiño de Sega sirve para creer que en un futuro, estas crifras pueden descender aún más.

Por otra parte, los acuerdos entre compañías comienzan a llover para beneficio del potencial usuario. A la noticia, confirmada, de que Namco desarrollará software para Saturn (el primer juego será *Cybersled*), se le une ahora que SNK y Sega han llegado a provechosos acuerdos, por los que la segunda compañía adquiere todas las licencias para realizar conversiones sobre su Saturn.







Takara ha anunciado el lanzamiento de Toh Shin Den S para Saturn.

De esta manera, todas las sagas famosas de SNK, como los *Samurai Shodown*, *Fatal Fury 3* o *Sideckiks*, podrán tener sus versiones para la máquina de Sega. Entre los acuerdos, destaca el que permitirá a SNK realizar un juego de lucha, en 2D, discípulo de las premisas fundamentales que dan vida a las sagas de la compañía, con personajes del no menos famoso *Virtua Fighter*.

Un intercambio provechoso que tiene una idílica fecha de comienzo: enero de 1996.

Nomad, la verdadera Mega Drive portátil

Ha pasado más de un año desde que Sega lanzara un artefacto extraño con enormes posibilidades denominado Mega Jet, que no fue comercializado oficialmente en España y que albergaba en su interior una Mega Drive con varias salidas de vídeo que podían conectarse a un monitor. Era la Mega Drive portable, pero adolecía de una pantalla en color que le otorgara una total autonomía.

Ahora, cuando la Mega Drive ha iniciado un evidente proceso degenerativo, Sega America ha tomado la decisión de comercializar Nomad, la versión portátil de la popular consola.

Además de las características técnicas clásicas, se ha incluido una pantalla en color de 3 1/4'', un pad de seis botones (la posibilidad de conectar otro) y un departamento para seis pilas tamaño AA.





EN LA REALIDAD



PHOTO CD

Una auténtica pasada, revelando tus fotos de una manera sencilla y económica en un CD, podrás realizar multitud de efectos fotográficos y acceder a un sistema especialmente diseñado para ordenar tu archivo y convertirte en todo un profesional de la fotografía.

AUDIO CD:

Te lo podemos decir más alto pero no más claro. SEGA SATURN incorpora tecnología de sonido digital de última generación para reproducir con la máxima calidad tus compact disc musicales, si quieres comprobarlo dale caña y pega la oreja. Bailarás para siempre.

VIDEO CD:

Incorporando una tarjeta de VIDEO-CD a SEGA SATURN podrás disfrutar viendo tus películas favoritas con la máxima calidad y manejar a tu antojo infinidad de trucos y posibilidades de manipulación que descubrirás en tu propia sala de cine.

SEGA SATURN™

PELIGROSAMENTE REAL

CONSIGUE TU CONSOLA DE

ÚLTIMA
GENERACIÓN



CUPÓN DE CONCURSO

¿Qué consola deseas? Marca (del 1 al 6) tu orden de preferencias:

[6] PlayStation [1] Saturn [5] Jaguar [2] 3DO [3] Neo Geo CD [4] CD-I

Nombre: RAFAEL

Apellidos: NEIRA MÁRQUEZ

Domicilio: C/ URBIÓN, Nº2, 7º F C.P.: 41005

Localidad: SEVILLA

Provincia: SEVILLA Teléfono: (95) 4641463

Edad: 19 Estudios o profesión: 1º CURSO DE CARRERA

Consolas que tienes: SONY PLAYSTATION

Número de juegos que compras al mes/al año: 8 AL AÑO

Valora (del 1 al 5) las siguientes consolas:

[1ª] PlayStation [2ª] Saturn [5ª] Jaguar [4ª] 3DO [3ª] Neo Geo CD [6ª] CD-I

Envía este cupón con todos los datos y participa en el sorteo de una PlayStation, una Saturn, una GoldStar 3DO, una Jaguar, un CD-I y una Neo Geo CD.

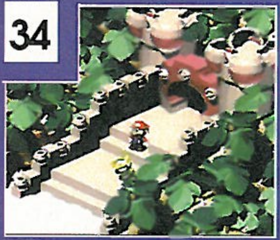
ÚLTIMA Generación
c./ Torres Quevedo, nº1
Parque Tecnológico de Madrid (P.T.M.)
28760 - Tres Cantos. Madrid

(El listado de los ganadores se publicará en ÚLTIMA número 10, correspondiente al mes de enero de 1996).

versión beta

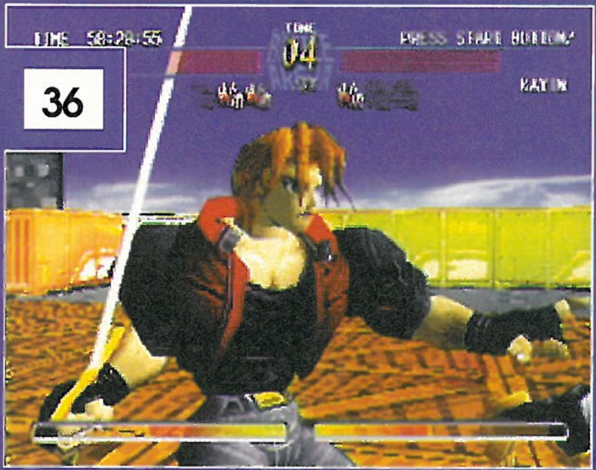
Sega continua ofreciendo pequeñas gotas de calidad de sus conversiones de recreativas: Virtua Fighter 2 es la estrella cuando se anuncia la secuela de Takara y su Toh Shin Den. Nintendo, mientras, lanza Donkey Kong Country 2 en medio de una cruenta guerra de 32 bits.


32

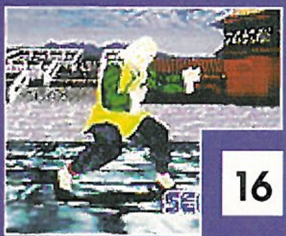

34


20

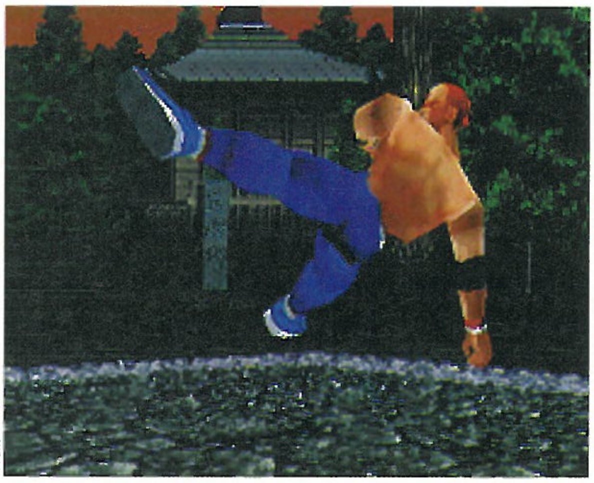

22


36


30


16

Virtua Fighter 2



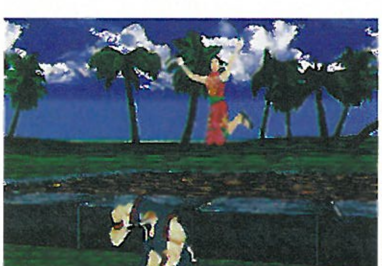
Wolf.



Akira.

por Gonzalo Herrero

Nombre original	Virtua Fighter 2
Realización	1995
País	Japón
Compañía	Sega
Programación	AM2 Dept#2
Soporte	CD-ROM



Akira versus Pai.

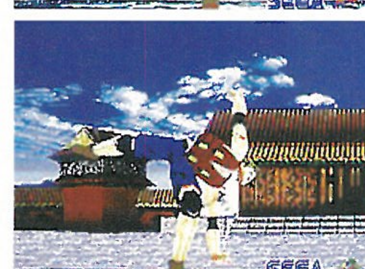
Parece que la continuación del clásico de lucha todavía debe esperar algún tiempo más en la recámara. *VF* es (en cuanto a plagios e imposición de modelos para posteriores juegos) el equivalente al fenómeno *Street Fighter II*, amo y señor de todos los salones y que permitió que este género alcanzara las cotas de popularidad que hoy tiene.

Virtua Fighter supuso la ruptura, la violenta revolución de un concepto que sólo la potencia de unas máquina diseñadas ex profeso para tal menester pudo variar. Las 2D del mecionado clásico de Capcom se convirtieron en 3D por la magia del RISC. En definitiva, un nuevo campo de acción se rompió en favor, eso sí, del usuario, que se acercó a esta nueva manera de entender los juegos de lucha, después de haber desdeñado, en la mayoría de los casos, sus experiencias de 16 bits.

Ahora *Virtua Fighter 2* llega a la Saturn. Sega, por fín, comienza a ofrecer lo prometido, sin extraños recovecos y con la necesidad de

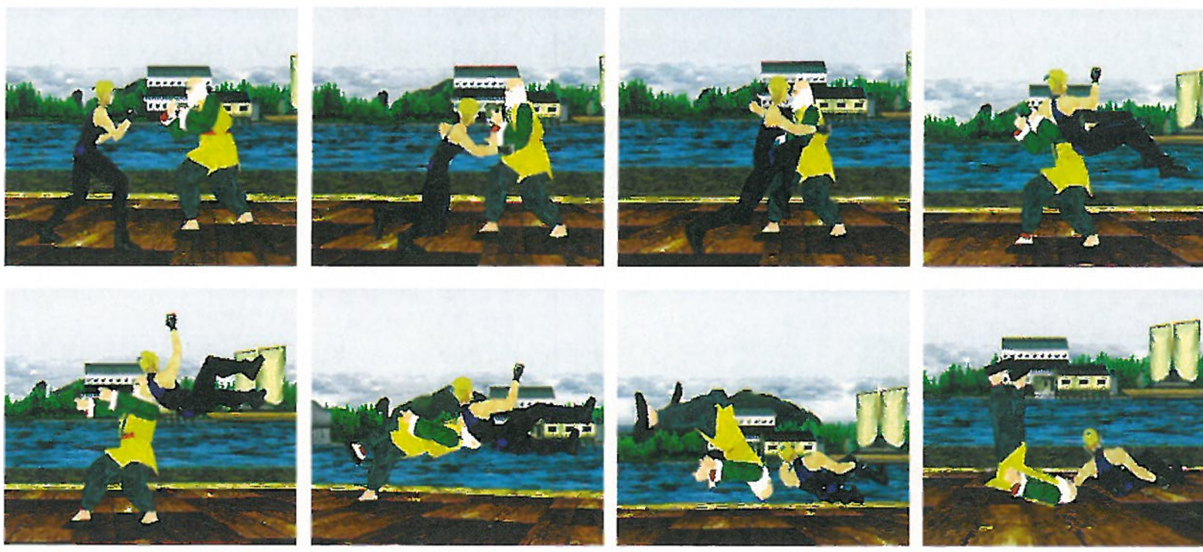
Lion Moves







Sarah versus Shun



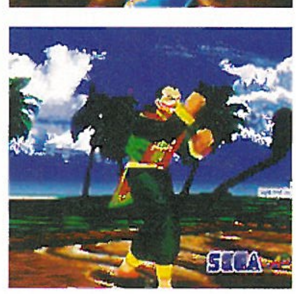


Sin duda, la mayor dificultad que afronta Virtua Fighter 2 es la realización de escenarios y personajes embutidos en texturas. La primera entrega para Saturn tiene la mayor parte de culpa por la desconfianza suscitada.

Demo VF2







Las primeras capturas difundidas por Sega hace algunos meses ya ofrecían una imagen bastante fiable de la conversión final. Ahora, sólo hay que esperar a su lanzamiento en Japón para comprobar el resultado.

convencer al jugador con perfectas conversiones. Sus máquinas, definitivamente, tendrán entregas domésticas a los pocos meses de su aparición en los recreativos.

Virtua Fighter 2 fue presentada a la prensa especializada en el ECTS celebrado en Londres el pasado mes de septiembre. El programa no estaba muy avanzado, pero sorprendía la perfección de movimientos y la potencia con que manejaba todos los elementos. No había grandes defectos, para desgracia de los furibundos detractores de la marca, que ya presagiaban, después de ver *Virtua Fighter*, un desastre total.

Esta segunda entrega refrenda la pretensión de Sega, una vez conocida la versión alfa del *Sega Rally*, de obligar a sus competidores a forzar la máquina: las mayores recreativas, obra de Sega, tendrán su réplica sin mayores problemas en Saturn. Una batalla ganada a Sony y su PlayStation, tras la noticia de la aparición del *Toh Shin Den S* bajo

El viejo Shun







En los decorados del fondo, los bloques de polígonos sustituyen a los simples scrolles del horizonte.

licencia de Takara para la máquina de Sega.

Virtua Fighter 2 estará disponible estas navidades en Japón y se confirma como un argumento decisivo para animar la compra de la Saturn. Sega, sabedora de la espectación levantada, muy superior a la posible llegada de *Tekken 2* para PlayStation, ha dedicado sus mayores esfuerzos en el aspecto de las animaciones, donde ha aprovechado los 60 campos (dos por cada fotograma) para realizar movimientos más suaves y nítidos. De esta manera, la respuesta de los personajes es mayor y la rapidez de juego más elevada que la de su predecesor simple y la del *Remix*.

A pesar de las semejanzas, *Virtua Fighter 2* supera en prestaciones gráficas a la versión *Remix*. Iguala incluso las opciones de la recreativa, con el decorado del enemigo final bajo el agua y el sorprendente efecto de ingravidez.

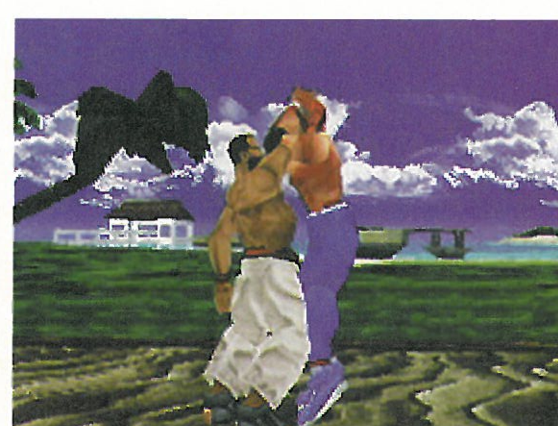




Virtua Fighter 2 para Saturn es un gran logro que muchos deben reconocer desde su origen recreativo.



Elección de luchador.

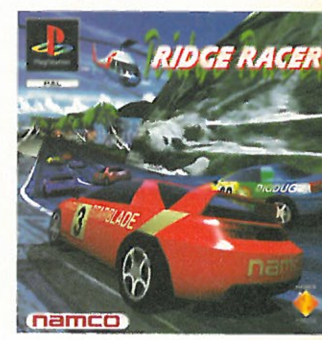


Wolf versus Jeffry.



ÉSTA ES UNA CONSOLA PARA MENTES ABIERTAS. EN SENTIDO LITERAL

PLAYSTATION ES LA CONSOLA MÁS PODEROSA QUE EXISTE. 5 PROCESADORES, UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD, UN CHIP DE SONIDO DE 24 CANALES. MÁS 360.000 POLÍGONOS POR SEGUNDO, GRÁFICOS TRIDIMENSIONALES CON 16,8 MILLONES DE COLORES, MÚSICA CON CALIDAD DE COMPACT-DISK. TU MENTE NO PODRÁ CONTENER TANTO PODER Y REVENTARÁ COMO UNA PRESA ANTE UN RÍO DESBORDADO. SUS JUEGOS SON ALUCINÓGENOS



CON **RIDGE RACER** TENDRÁS EN CASA UN ARCADE DE CARRERAS. Y EN **WIPE OUT** DESCUBRIRÁS EL DESAFÍO DE LA LEY DE LA GRAVEDAD. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102.**



ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.



PlayStation ™

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

Resident Evil

por Gonzalo Herrera



Araña peluda en primer plano, con el protagonista al fondo.

Nombre original : Resident Evil
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Capcom Ent.
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Hay un nucleo fundamental de títulos que llegan al mercado, muchas veces sin la vitola de una gran campaña publicitaria ni el respaldo global de una crítica descentrada, y acaban por convertirse en autenticos clásicos, en ejemplos a seguir por multitud de compañías. Habría que enumerar entre estos ejemplos los *Prince of Persia*, *Doom*, *Magic Carpet* o *Alone in the Dark*, de la compañía francesa Infogrames. Este último era un juego que sabía conjugar con especial maestría un desarrollo tradicional de aventura con ciertas dosis de acción. Lo más reseñable de este programa

Escenarios 2D



La acción en Resident Evil toma diferentes encuadres dependiendo de la posición de la estancia que ocupemos, a imagen y semejanza del Alone in the Dark de Infogrames.







Una gran parte del espectáculo que ofrece Resident Evil radica en la calidad gráfica de los escenarios.

Personajes 3D



La implantación de personajes en 3D se hace obligatoria ante el cambio de encuadre de cada plano. Arriba, nuestro protagonista insertado en un plano picado.

Sangre



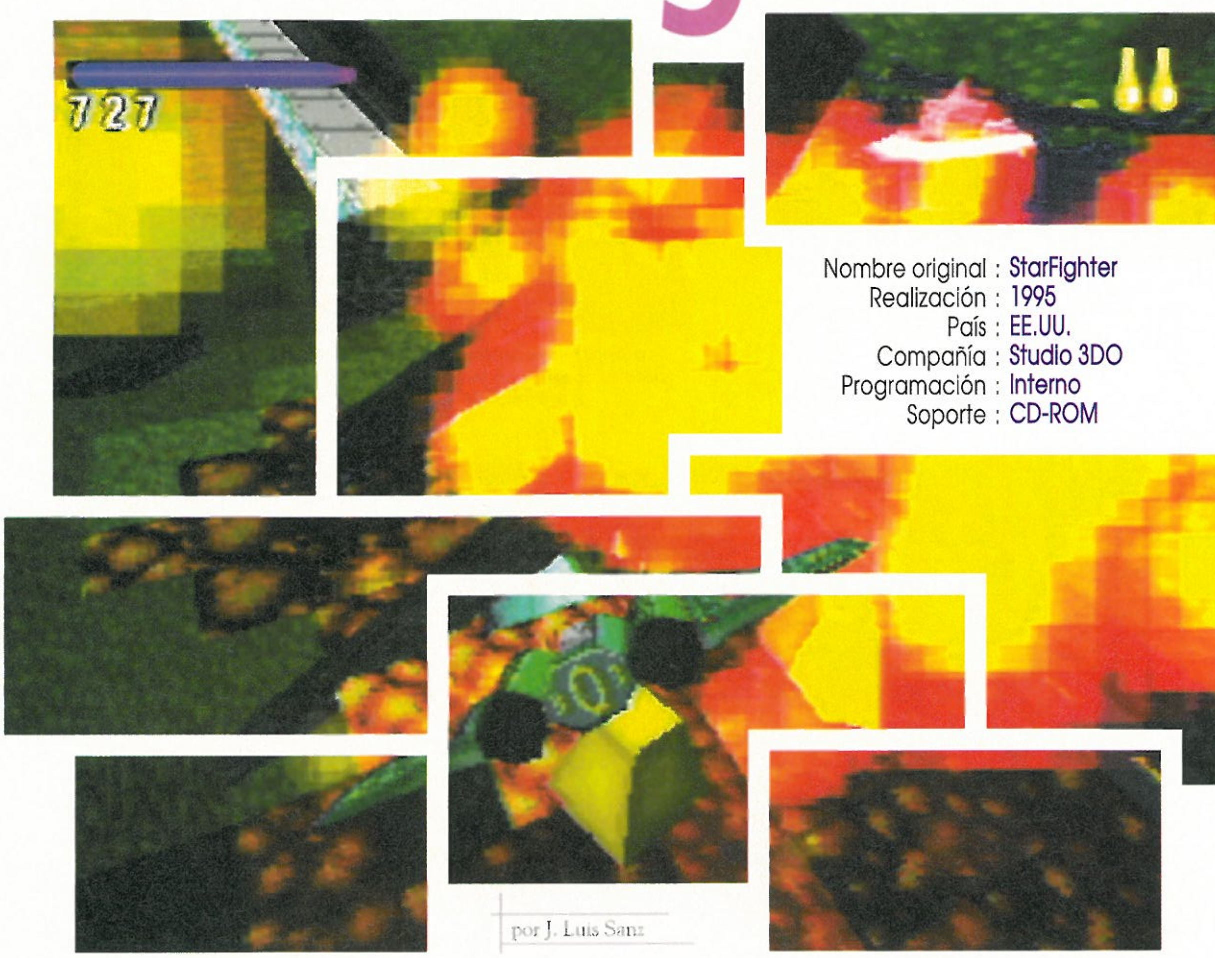
era su perspectiva y sus pantallas dibujadas en base a un modelo tridimensional, al que después se le añadían los personajes con evolucionadas técnicas de polígonos. De esa manera, obteníamos una acción con diferentes puntos de vista, que cambiaban según nos movíamos por las estancias, como si de un montaje cinematográfico se tratara. El escenario se planteó en 2D y los objetos, enemigos y el personaje protagonista, en 3D. Todas estas características se cumplen, una por una, en *Resident Evil*, lo que demuestra, una vez más, la obsesión de las compañías por adaptar conceptos clásicos a los nuevos formatos.

La complejidad de manejo de estos juegos se debe al difícil control del protagonista. Los pad tradicionales no son válidos, ya que la izquierda y la derecha a veces se confunden. Este tipo de programas asumen un control utilizado hace años por los Filmation de Ultimate, que consistía en rotar de izquierda a derecha al protagonista y pulsar arriba o abajo para avanzar o retroceder.

CAPCOM Entertainment

Lo que más llama la atención de Resident Evil es la compañía que lo produce: la insigne Capcom de los programas de lucha y creadora de prestogiosas sagas de juego como Street Fighter, Final Fight, Mega Man, Muscle Bomber o las conversiones para Súper Nintendo de clásicos de Disney: Aladdin, The Magical Quest: starring Mickey Mouse, Bonkers y Goof Troop. Una meteórica carrera que en los nuevos formatos adquirirá un nuevo enfoque (además de las conversiones de los clásicos).

StarFighter



Nombre original : StarFighter
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Studio 3DO
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

por J. Luis Sanz

Empieza a ser preocupante la política de algunas compañías, que parecen estar aparcando a una máquina (3DO) que, por evidentes motivos de tiempo, está perdiendo el terreno ganado a base de buenos lanzamientos durante los últimos dos años.

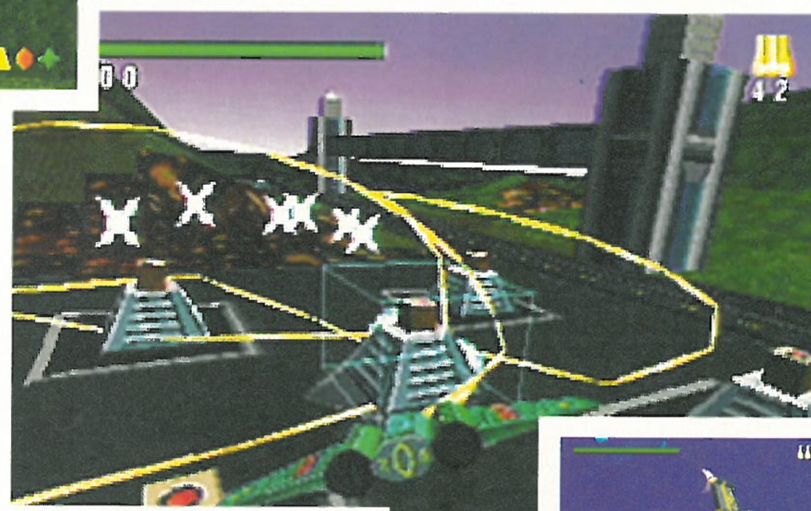
Studio 3DO es uno de esos valedores del sistema que siguen programando con un ojo puesto en el 3DO M2. *Blade Force* o *Killing Time* son juegos que deben aparecer, al menos, en las estanterías de las tiendas de importación, ante la evidente falta de coordinación hispana: mientras Goldstar lanza su máquina, BMG, alias Crystal Dinamics (*Total Eclipse*, *Off World interceptor*, *Gex* o *Slam'n Jam 95*), omite su producción para la consola, esperando a que alguien, por arte de no se sabe qué magias, instale un parque de máquinas suficiente. Una opción respetable empresarialmente.

Así las cosas, todos los adeptos de la genial máquina de la 3DO Company tienen que poner sus miras









en Electronic Arts o en los mencionados mercados paralelos.

Lanzamientos como *StarFighter*, un arcade aereo, no parece que vayan a ayudar demasiado. El programa puede parecerse a otros intentos del estilo que han fracasado por una pura cuestión de afectividad gráfica: naves con un diseño poco depurado y una manejabilidad discreta que entraña muchos riesgos de control.

El aspecto más destacado del programa está en la generación de los entornos: vastos campos donde se esconden los enemigos, a los que tenemos que derribar con balas y misiles de distintas clases, las clásicas armas que utilizara el F-14 más famoso de Sega en *Afterburner*.









Los escenarios atienden a la premisa de grandes bloques gráficos con mapeado de texturas, que garantizan una mayor espectacularidad. Sin embargo, las naves no tienen un diseño especialmente depurado.

Equiparando su llegada con un lanzamiento para PC, puede recoger la imaginería del *Frontier: Elite II* de GameTek, con formas sencillas que esconden un desarrollo interesante y fuertes detalles de estrategia.

Los decorados, por el momento, son la mejor garantía de éxito para un estilo de realizar programas, que cuenta casi siempre con el beneplácito de ese público que busca más el número de polígonos que la diversión y duración real. *StarFighter* es compatible con el *FlightStick* de CH Products, lo que potencia la sensación de vuelo.

Se puede apreciar que Studio 3DO está realizando un importante esfuerzo para relanzar esta consola, aunque sufre evidentes problemas de autoconfianza. ¿Será divertido?

Loaded

por J. Luis Sanz

Nombre original : Loaded
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Gremlin
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Somos conscientes de la cantidad de veces que hemos insistido en el dilema que se ha planteado entre viejos conceptos y nuevas técnicas. El mes pasado equiparábamos *Lone Soldier* con *Commando* y *Green Beret* y, en otras ocasiones, hemos establecido comparaciones entre los antiguos y nuevos simuladores de fútbol.



Para no ser menos, en este número hemos buscado en los archivos del videojuego para encontrar algún lanzamiento de la década pasada que pudiese asemejarse a *Loaded* y mostrarlo como ejemplo para comprender su desarrollo perfectamente. Entre esos miles de folios hallamos un éxito de Atari llamado *Gauntlet* y un filón de extras que se sumaron al carro de la revolución, prometiendo más fases, enemigos y niveles que el maestro: *Dandy*, de Electric Dreams o *Into the Eagles Nest*, *Avenger* y *Druid I* y *II*.

Loaded es, simplemente, un *Gauntlet* programado sobre un soporte de 32 bits y con la incorporación de todos esos avances, principalmente gráficos, que la potencia de la PlayStation permite.

Estructurado a través de muchas fases, la veterana Gremlin nos ofrece varios guerreros con pintas de magos, valkirias y caballeros, siempre dispuestos a montar una buena gresca medieval.

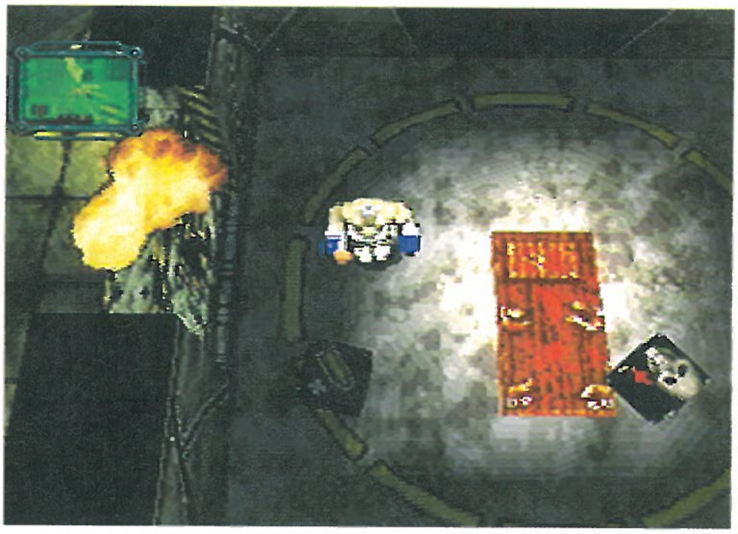
Disparar...







Como buen arcade, Loaded basa su acción en un simple ejercicio de 'eliminación táctica por contacto armamentístico'. Su intensidad, además y como siempre, puede ser reforzada con los típicos items.



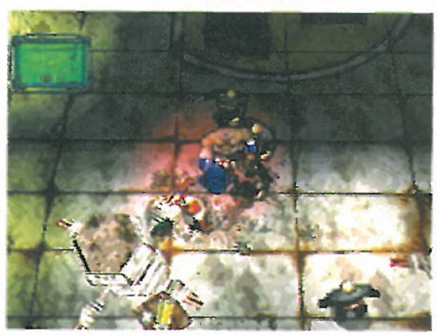
La afirmación de que se parece a *Gauntlet* queda demostrada al observar que su desarrollo mantiene las premisas de llaves de colores y puertas que se abren por orden.

El aspecto más destacado del programa es el tratamiento de las luces y los efectos de humo y explosiones. Tal vez, y si la versión final no dicta lo contrario, es el programa que mejor ha logrado reflejar este aspecto de todos los que hemos visto hasta ahora. Así, al disparar a una pared, la nube de humo asciende hasta ocultarnos por completo la pantalla de juego y los focos que iluminan las estancias impregnan de su coloración todos los elementos de la zona.

Otro de los logros técnicos de este arcade es que los objetos que conforman la escena se mueven en función de un punto de vista y una perspectiva cónica, es decir, real, que puede ampliarse o cerrarse.

Para su programación, Gremlin ha utilizado un modo de resolución de pantalla mayor, lo que permite que cualquier giro o movimiento sea percibido nítidamente y sin brusquedades por el jugador.

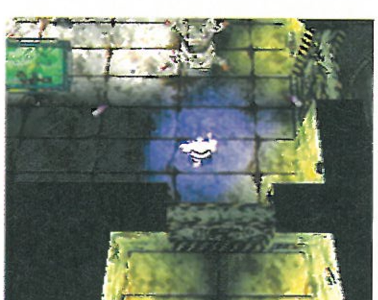
Iluminación





La utilización de focos de luz otorga a la acción un dramatismo especial que no consiguen los juegos con una iluminación más plana. La sensación de ansiedad en las zonas de luces rojas está muy bien conseguida.

Zoom







La amplitud de campo de la pantalla del juego puede abrirse o cerrarse en función de los gustos del usuario. Esta opción trabaja como un simple zoom.

Razorwing

por J. Luis Sanz

Con el sorprendente, pero ya confirmado, lanzamiento simultáneo de la Sony PlayStation en Europa y Estados Unidos, los usuarios de este sistema comienzan a conocer, poco a poco, toda la producción que se está preparando alrededor del evento. Productos que no pueden considerarse exclusivos, pero que nacen con el abismo entre Japón y Occidente ya superado. Estas navidades aparecerán en el mercado varios títulos que complementarán los grandes cargamentos de Namco o Konami.

Sony Computer Entertainment America y n-Space, un grupo de desarrollo que ha colaborado mucho en la programación de simuladores para la empresa Martin Marietta, están ultimando el lanzamiento de *Razorwing*, en el que han incluido algunos detalles que, a priori, lo hacen muy apetecible.

Se trata de un arcade/simulador de acción con muchas dosis de estrategia y que desarrolla su argumento en cuatro planetas distintos donde se libran luchas entre fuerzas imperiales y rebeldes.

No suena especialmente original, pero es interesante el factor de estrategia que han incluido y que puede hacer que los miles de usuarios que hayan jugado para algún sistema con otros clásicos de la talla del *Dune* o *Dune II: The Battle for Arrakis*, acometan la compra de una nueva plataforma, sin miedo a no encontrar algunos géneros que nunca ven la luz oficialmente.

El mercado de la estrategia, de todos modos, nunca ha sido un caldo de cultivo masivo, lo que hace que las distribuidoras se planteen

Nombre original : Razorwing
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Sony C.E.A.
Programación : n-Space
Soporte : CD-ROM



Contra la fragata.



A pesar de ser capturas de la versión beta, Razorwing no ofrece un colorido ni resolución especiales. Además, la perspectiva interior está muy vista.

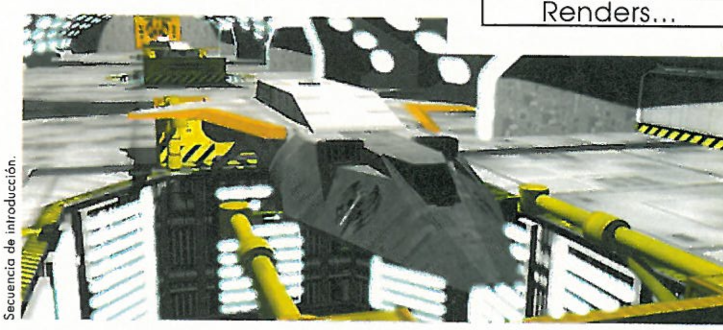
seriamente su puesta en el mercado. Las poca espectación y el peligro empresarial de no acertar, hacen que títulos como *Centurion* o *Starflight* de Electronic Arts para Mega Drive, hayan quedado como vestigios de grandes programas que no conectaron con los usuarios.

De todos modos, este mercado suele malparar grandes juegos con acogidas frías, aunque deben recordarse los éxitos estilo *Elite* (de la época de los ordenadores de 8 bits), para saber que hay un público receptivo a este tipo de oferta. Como mal menor, los usuarios siempre tienen la oportunidad de acogerse a los mercados paralelos para encontrar esos productos.

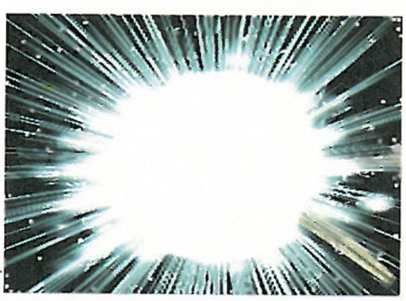


El tamaño de los gráficos y determinados diseños padecen de un extraño pixelado. De todos modos, hay que esperar a la versión final.

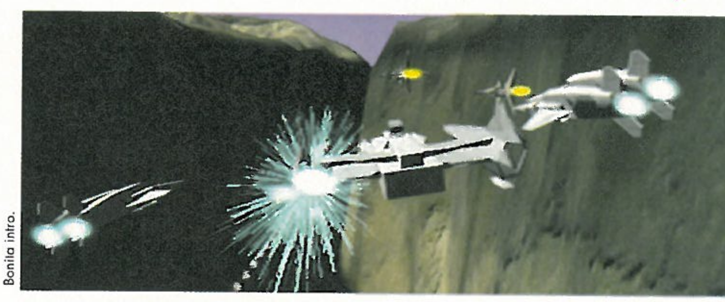
Renders...



Secuencia de introducción.



Explosión intro.



Bonita intro.



Radar clásico del género e indicadores de energía y altura a ambos lados.



Pantalla de presentación.

En esta fase de examen, *Razorwing* ofrece algunos aspectos técnicos que permiten albergar esperanzas en cuanto a su propuesta de diversión.

Para disfrutar completamente del programa (tal y como es habitual en los títulos pertenecientes a este género) es imprescindible leerse el manual de instrucciones que le acompaña, una operación que no todos los usuarios acostumbran a realiazar.

Razorwing, como todos, promete diversión y estrategia. Esperemos que no sea, finalmente, un fiasco adornado de imágenes 3D.

Diddy´s Kong Quest

por Carlos Ballester

Nombre original :	DKC 2: Diddy´s Kong Quest
Realización :	1995
País :	EE.UU.
Compañía :	Nintendo
Programación :	Rareware
Soporte/megas :	Cartucho/32 Mb

Continuidad









Los ya clásicos enemigos de fin de nivel siguen siendo parte importante del juego.

Se podrían contar con los dedos de una mano los títulos que a lo largo de la más reciente historia de los videojuegos se han ganado el derecho a poseer un trocito de la memoria de los grandes aficionados a este mundo del ocio electrónico. Juegos que partían del talento de unos programadores que, con las escasas posibilidades que ofrecían máquinas como el siempre recordado Spectrum o el más avanzado Commodore 64, lograban arrancar de sus limitaciones técnicas verdaderas maravillas que aún perduran (y perdurarán durante mucho tiempo como referentes del buen hacer en una máquina de entretenimiento doméstico).

Los míticos *filmation* de Ultimate, los *shoot'em up* de Konami o las enrevesadas videoaventuras de Mikro Gen ya se ganaron con holgura su derecho a ser considerados clásicos. De igual forma, y con la misma contundencia, hace aproximadamente un año Rareware y su *Donkey Kong Country* reclamaron su merecido espacio dentro de este pequeño universo de estrellas.

Con un desarrollo prácticamente idéntico, *Donkey Kong Country 2: Diddy´s Kong Quest*, que así se llama la criatura, se enmarca dentro

HECHO EN NINTENDO

Donkey Kong puede presumir de ser uno de los personajes más versionados y que con mayor entereza ha resistido el envite de máquinas cada vez más perfectas. Su andadura comenzó allá por los primeros años 80, con una máquina recreativa tan sencilla como impactante. El posterior salto a las Hand Held continuó con la tradición del barril. Títulos para NES y GB fueron la antesala del magnífico Donkey Kong Land para GB y del antecesor del título que nos hoy ocupa, Donkey Kong Country.



Diddy con Rambi, el rinoceronte.

del perfecto idilio en el que en estos momentos se encuentran sumidos Nintendo y Rareware. Tras el exitoso nacimiento del original vástago, los proyectos de ambas compañías parecen mantener una línea en común, que tendrá su culmen en el desarrollo de software para la futura Ultra 64. Mientras, nos regalan títulos de la calidad de *Killer Instinct* para SNES o Game Boy.

Para la realización de *Diddy´s Quest*, Rareware ha vuelto a contar con el inestimable trabajo de los Silicon Graphics, verdaderos responsables de su particular puesta en escena. También, *Diddy´s Quest* ha asimilado el mismo desarrollo, con los mismos personajes secundarios dentro de un centenar de niveles diferentes.

Un resultado siempre brillante, que sólo una variación de opciones y formas de juego pueden salvar de un seguro y objetivo escarmiento. Nintendo no tiene por qué copiar a Sonic y ofrecernos una entrega anual sin apenas cambios perceptibles de estilo o diseño.

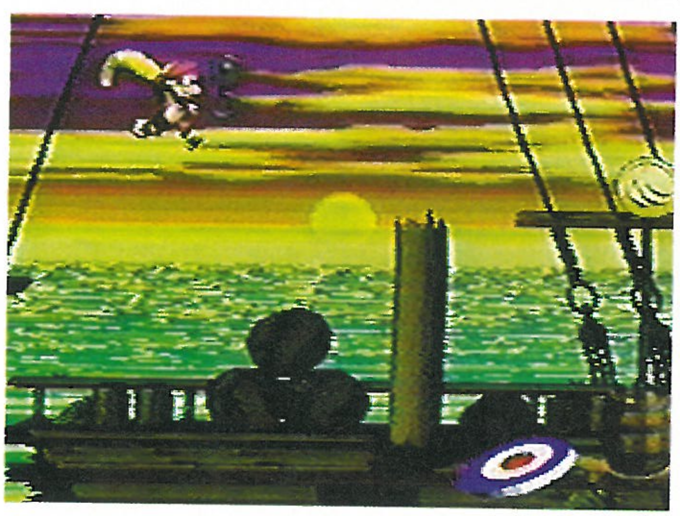
Mario, por fortuna, sigue siendo un caso aparte.

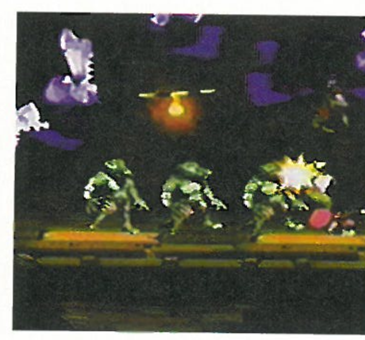
Personajes



A lo largo del juego encontraremos antiguos compañeros de Diddy y Kong, como el delfín Enguarde. En la captura, junto a la nueva heroína Dixie en la fase Lockjaw´s Locker.

Dixie





Gráficamente, Diddy´s Kong Quest no ha cambiado nada de lo visto en Donkey Kong Country.



Kong Kollege.

Total NBA´96



por Carlos Ballester

Nombre original : Total NBA'96
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : Sony Comp.
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

La NBA ha sido desde los tiempos más remotos una fuente inagotable de ingresos para le mundo de los videojuegos. Sin embargo, debido a una evidente falta de interés por parte de los desarrolladores, el baloncesto europeo nunca ha contado con una interpretación digna que dejara su pabellón a la altura que merece.

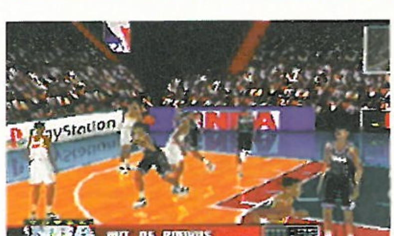
A pesar de estas objeciones, lo cierto es que las legiones de adeptos a la liga profesional norteamericana tienen en este lanzamiento de Sony para PlayStation una razón próxima de estudio ante un despliegue, aparente, de perfecciones técnicas y de concepto.

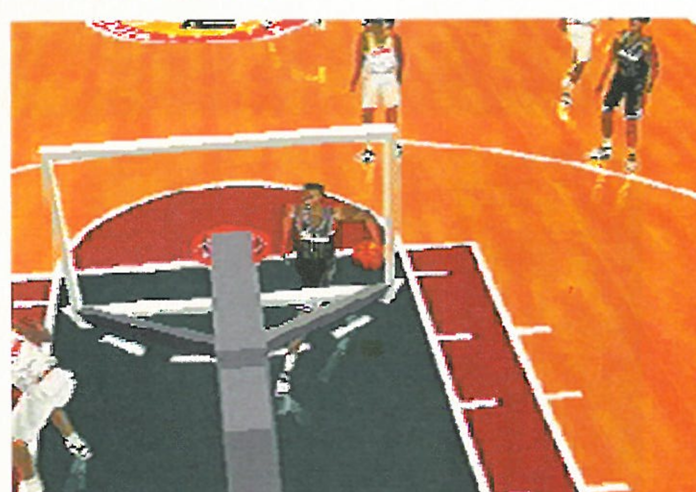
Sólo polígonos



La cancha de juego está recreada a la perfección respetando todos los detalles, algunos tan insignificantes, pero tan realistas, como el reflejo de la luz de los focos sobre el parqué.







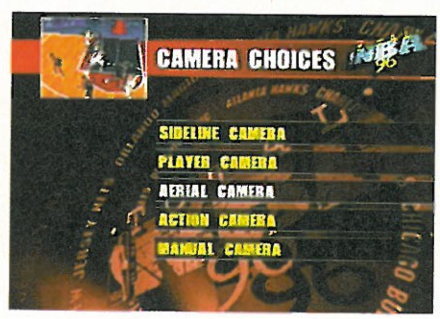
Utilizando las maneras de las sagas *Virtua* de Sega, los jugadores han sido creados con los polígonos que tanto gustan actualmente y recubiertos de texturas para ofrecer una impresión general más que sorprendente.

Eludiendo la cutrez residente en la mayoría de títulos de fútbol, donde se cambiaban letras de nombres de clubes o equipaciones para no pasar por la caja de los derechos de imagen, Sony no ha escatimado medios para reflejar con la mayor fidelidad posible el acontecimiento que todos los años significa la liga de la NBA. Tanto las vestimentas originales, como los nombres, equipos y canchas, se van a respetar al pie de la letra.



Perspectivas





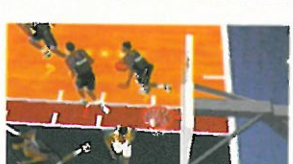
Uno de los atractivos del programa es que la acción puede contemplarse desde multitud de puntos de vista. Quizá, la más espectacular de todas sea la denominada Action Camera.

Action Camera

La valoración global del programa debe esperar pero, por lo visto en la demo (que enfrenta a los Houston Rockets y los Orlando Magic), su referente más quiparable, en cuanto al concepto, es el Virtua Striker de Sega.







En la demo que hemos podido observar, se aprecian numerosas opciones que conciernen a la presentación del programa. Podemos elegir entre cinco tipos de vista distintos (uno de ellos completamente personalizado) y realizar jugadas tan complejas como nuestra habilidad o experiencia nos permitan.

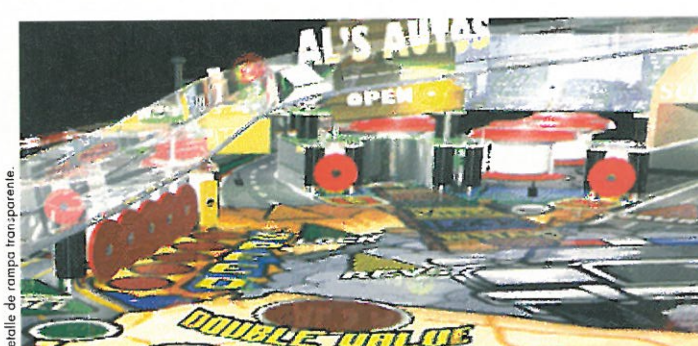
Entre los detalles más sorprendentes hay que reseñar la majestuosidad con que están puestos en escena los reflejos de la cancha. Desde las canastas, hasta los jugadores o las vallas publicitarias, todos tienen su 'sombra' en el parqué. Esta característica, junto con los suaves movimientos de los jugadores (por ahora), ofrece unas altísimas cotas de realidad.

Tilt



Un pinball con ambiente de road movie.

Rampas



Detalle de rampa transparente.

por J. Luis Sanz

Nombre original : Tilt
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Virgin Int. Ent.
Programación : NMS
Soporte : CD-ROM

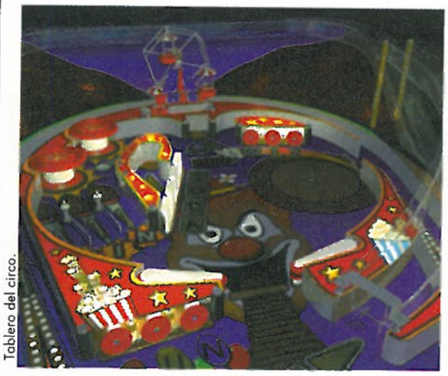
Los pinballs son un género que no ha gozado de muchas recreaciones domésticas con un mínimo de calidad. Por ello, no han podido aglutinar a los millones de adeptos que estos artilugios tienen en todo el mundo.

En lo que se refiere al entorno informático, el género tiene un antes y un después muy nítido y diferenciado: los trabajos de 21st Century (más conocidos en la época dorada de los ordenadores de 8 bits



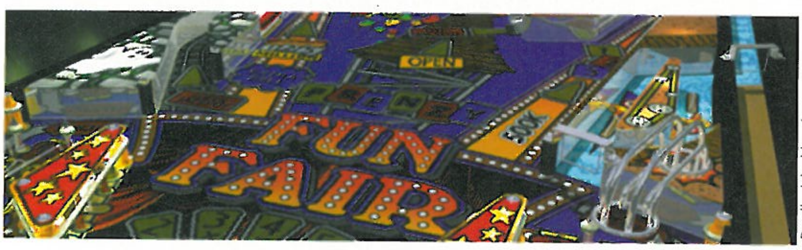
Todas las características propias de los pinballs se han mantenido. De este modo, podemos encontrar sofisticadas rampas, pasajes escondidos, rizos o bumpers.


Visualización previa.

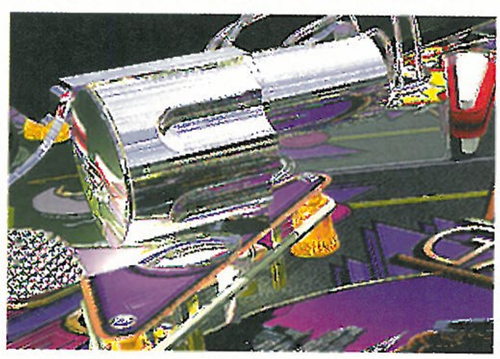

Tablero del circo.



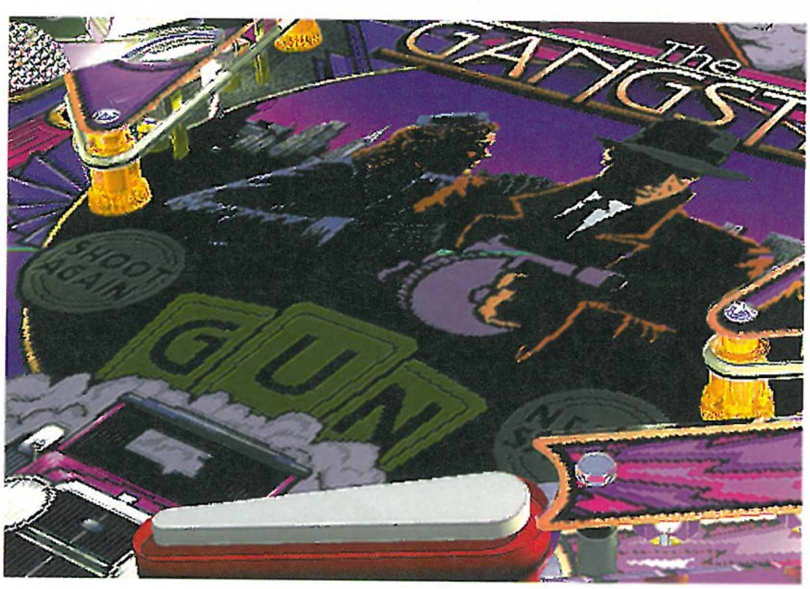
Pantalla de juego.



Detalle del tablero luminoso.



Al igual que ocurre en los pinballs reales, como en el Dirty Harry de Williams, la pistola nos permite impulsar la bola a lugares de bonus especiales. Abajo, tablero con claras reminiscencias del clásico Dick Tracy.



como Hewson Consultants), y sus sagas de *Pinball Dreams* y *Pinball Fantasies* para Commodore Amiga. Hasta entonces, los esfuerzos habían corrido a cargo de modestos lanzamientos tipo *Macadam Bumper* o *Time Scanner*, con diseños muy planos, sin rampas ni habitáculos escondidos a los que acceder una vez alcanzada cierta puntuación.

Es a partir del original *Pinball Dreams* cuando la revolución alcanza tambien a las consolas: aparecen *Super Pinball 1* y *2* para Súper Nintendo o *Digital Pinball* para Saturn, todos de Meldac Kaze, *Crüe Ball* para Mega Drive y *Alien Crush* y *Dragon's Fury* de Naxat.

Tilt, de Virgin, es una apuesta conjunta para Saturn y PlayStation, que se estructura siguiendo los cánones clásicos establecidos por los mencionados programas de 21st Century.

Para este lanzamiento se ha contado con la participación de varios profesionales de la casa que han compuesto músicas de diferentes estilos como jazz, heavy o rock, que acompañan a los diseños de los más de doce tableros asentados sobre los afamados Silicon Graphics. Para su desarrollo, el equipo de programación dedicó muchas horas a investigar máquinas reales de pinball.

S. Mario RPG

por Gonzalo Herrero

Nombre original : Super Mario RPG
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Nintendo
Programación : Square
Soporte/megas : Cartucho/32 Mb



Plantas típicas de los juegos de Mario, pero vistas con otra perspectiva.

Se han juntado el hambre con las ganas de comer. Nintendo y Square. Un personaje que ha traspasado las fronteras de la fama y los mejores desarrolladores de aventuras sobre consolas.

Mario RPG es un programa que será comprimido en 32 Mb para poder albergar la ingente cantidad de gráficos que contiene, diseñados bajo la supervisión de **Shigeru Miyamoto** con las técnicas más sofisticadas que Rareware, flamantes socios de Nintendo, idearon para sus *Donkey Kong Country* o *Killer Instinct*.

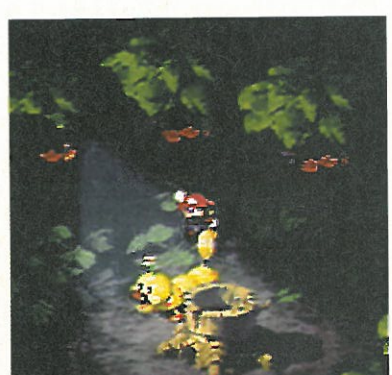
La perspectiva escogida ha sido *filmation*, tridimensional o isométrica (como se prefiera), y en ella se han introducido los elementos típicos de enemigos y personajes de todas las entregas de los Bros: la princesa Daisy, Luigi, Koopa, Bowser o Yoshi. Para comprimir todos los gráficos, el cartucho irá acompañado de un chip especial: el DSP SA-1.

Aventura



En todo juego de aventuras hay una secuencia en la que el protagonista visita la sala del trono de algún rey. Mario no iba a ser menos.





Gráficamente, Super Mario RPG ha sido diseñado al estilo de los Donkey Kong Country o Killer Instinct.

El género de la aventura parece tener en Súper Nintendo su plataforma más saludable (sin contar los *Soleil* o *Land Stalker* de Mega Drive). Virtuosismos y filones inagotables de dinero para Square como *Final Fantasy* (la saga), el novedoso *Secret of Evermore*, el intenso *Secret of Mana 1* y *2*, *Chrono Trigger* o *Romancing Sa-Ga* así lo demuestran.

Mario y Square es un enlace demasiado importante para pasarlo por alto. Un aviso para los usuarios más ilusionados: la espera será larga.


RAYMAN
PlayStation
SEGA SATURN
JAGUAR
SUPER JUEGOS : 94%
HOBBY CONSOLAS : 93%
ULTIMA : 80%
EL HEROE QUE MOLA PARA TU
NUEVA CONSOLA
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft S.A.- C/ Can Vernet nº14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20 Fax : (93) 589.56.60 -
internet : http://www.ubisoft.com

Toh Shin Den 2

por J. Luis Sanz

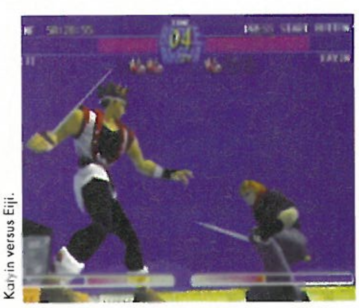
Nombre original : Toh Shin Den 2
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Takara
Programación : Interno
Soporte/megas : CD Rom



Eiji versus Kayin.

Takara, finalmente, ha revelado las innovaciones que presentará la segunda entrega de uno de sus mayores éxitos: Toh Shin Den, el clásico de lucha para PlayStation. Una secuela que fue presentada en el JAMMA Arcade Trade Show celebrado el pasado mes de setiembre en Tokio, para PlayStation, y que nos ofrece de nuevo a todo el elenco de luchadores de la primera entrega además de Gaia (el legendario enemigo final), que se ha reforzado con nuevas armaduras más resistentes, y Tracy, una detective que pertenece a una oscura organización mafiosa llamada Chaos. Sho es el nuevo gran enemigo.

Más grandes



Kayin versus Eiji.



Los escenarios se han perfeccionado.



Takara, después del éxito cosechado, está preparada para lanzar la versión recreativa de su clásico, y otra llamada Toh Shin Den S para Saturn. Una buena noticia.

A diferencia de su predecesor, Toh Shin Den 2 varia considerablemente algunas de sus perfecciones técnicas. Mientras en la primera parte las fuentes de luz rotaban a la vez que la perspectiva del jugador, en esta ocasión, la única fuente de luz mantiene su posición constantemente (como el Sol) produciendo efectos más reales.
El juego será presentado a principios de este mes en japón y tendrá una versión recreativa que correra sobre una placa muy similar a la utilizada por Namco para su Tekken: la System 11. Takara, además, ha anunciado la realización de Toh Shin Den S, para Sega Saturn.

salón recreativo

SUMARIO

Polígonos, texturas y model variados para los tres lanzamientos de Sega que presentamos este mes. La compañía vuelve a utilizar sus armas clásicas para conquistar al gran público. El simulador Sky Target se alza como heredero del famoso Afterburner.





40







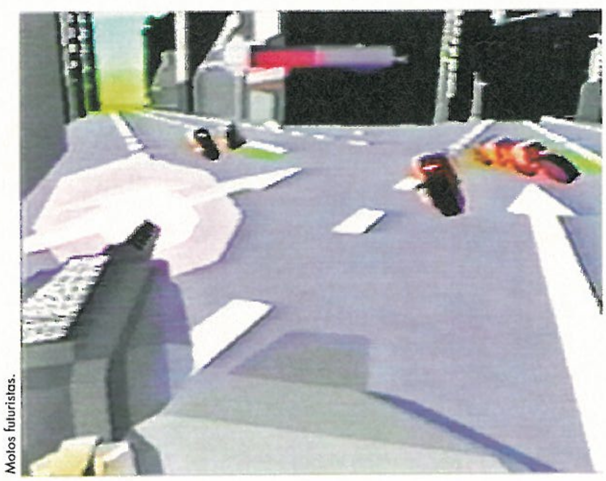
42



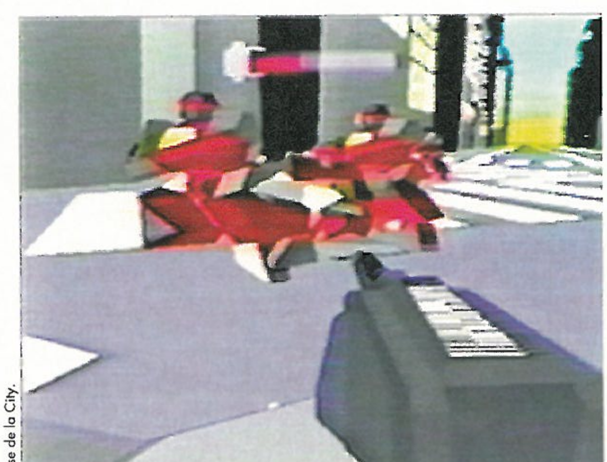
38

por Javier S. Fernández

NETwork MERCenary



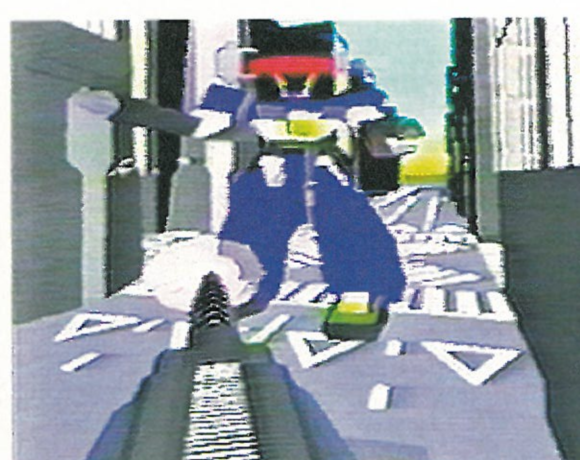
Motos futuristas.



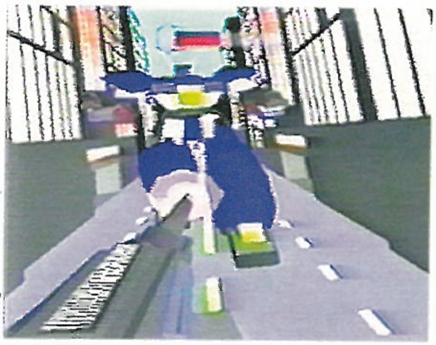
Fase de la City.

Pese a la inevitable sencillez gráfica que estos programas muestran, Network Mercenary resulta un título visualmente atractivo.

Sega ha sucumbido ante la tentación de la realidad virtual. El primer título de la compañía japonesa que se ampara en este vanguardista método de insuflar al jugador sensaciones reales, llega de la mano de una de las pioneras y más importantes empresas en el desarrollo de tecnología virtual, Virtuality.
La compañía británica es la indiscutible líder del sector. A las máquinas de producción propia que exporta a todos los rincones del mundo, se ha unido en las últimas fechas una estrategia empresarial que puede dar grandes frutos: la firma de acuerdos con multinacionales como Sega, en la búsqueda de sinergias para la realización de software y el



Los sprites son de gran tamaño.



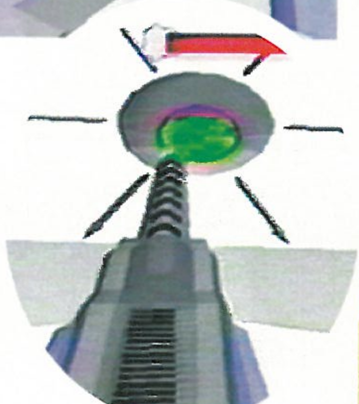
Enemigo final de la City.



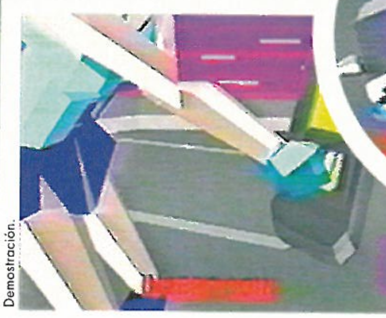
Selección de nivel.



Explosión.

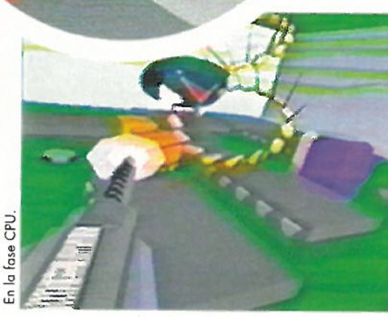


Antes de jugar, asistiremos a una demostración gráfica sobre la utilización del casco virtual.



Demostración.





En la fase CPU.

desarrollo de tecnología avanzada. Esta estrategia ha encontrado respuesta en proyectos puntuales, entre los que se encuentran algunos productos de Atari para potenciar tecnológicamente su Jaguar. Fruto de este acuerdo entre Virtuality y la compañía norteamericana, nació un un casco virtual doméstico, similar a los que presentan las máquinas de los salones recreativos.

Network Mercenary es la primera incursión de Sega en un mundo, el de la realidad virtual, ante el que siempre ha mostrado grandes reticencias. El juego se presenta como un arcade puro, con estilo similar al de *Desert Tank*, también de Sega. Además del aparatoso casco que exige esta tecnología, la máquina incorpora una ametralladora que se maneja gracias un par de guantes que proporcionan mayor realismo al juego. Gráficamente, y dentro de la lógica sencillez que aún presentan estos títulos, *Network Mercenary* muestra una calidad sensiblemente superior a lo visto hasta la fecha, con diseños bastante más complejos que los conocidos bloques gráficos. Escenarios variados y la posibilidad de escoger entre distintas opciones al finalizar cada uno de los niveles, son las líneas maestras de un título que, como primera aventura de Sega en el plano virtual, merece un aplauso. Un peldaño más en el camino del ocio electrónico.



La ametralladora es el eje fundamental sobre el que recae todo el peso de un juego que exige casco y guantes.



Fase CPU.

ARCADE

Sky Target

por Carlos Ballester

Con la llegada del *Indy 500*, Sega inauguró su personal reto de aumentar el espectáculo creado con las versiones anteriores y dejar a los *Daytona USA*, *Sega Rally* y demás saga Virtua con más de un pie en la jubilación anticipada.

Así, los Model 2B, capaces de trabajar con cientos de miles de polígonos por segundo, efectos de texturas y demás parafernalia técnológica, comenzarán a llegar en los próximos meses.

Entre todos esos lanzamientos, hay uno que interesa especialmente por las grandes alabanzas que acumuló su concepto original hace ahora casi nueve años: *Afterburner*. Uno de los primeros éxitos del equipo AM2, que con su velocidad endiablada pulverizó todos los registros de recaudación en el mundo entero.

Este juego fue uno de los primeros en tener un mueble dedicado exclusivamente para él, que emulaba una carlinga completa y se movía siguiendo a nuestro avión en la pantalla. Su desarrollo, sencillo, nos limitaba los objetivos a un simple matamarcianos, muy evolucionado, en el que teníamos que derribar en un total de 21 misiones todo lo que se cruzara en nuestro camino.

Afterburner marcó una época, que fue seguida por *G-Loc*, la segunda y



El diseño del avión es completamente exacto al de Afterburner o G-Loc, aunque en el primer caso estábamos hablando de sprites y no de polígonos como en la captura superior.





La magnitud de los enemigos del juego es considerable y, como en G-Loc, nos pueden atacar por la retaguardia.

más avanzada entrega, que en su versión R-360 ofrecia un atisbo de utilización de polígonos y anticipaba los que serían las sagas Virtua de la compañía.

Sky Target es la evolución de esos clásicos – no la réplica al *Air Combat* de Namco– y ha mantenido las premisas que los hicieron triunfar. A diferencia del juego de Namco, o el *Steel Talons* de Atari, *Sky Target* no basa su desarrollo en completar complejas misiones, un recurso muy utilizado por los simuladores más avanzados en formato PC.

De este modo, Sega se mantiene fiel a los propósitos básicos que rigen su política de lanzamientos desde sus inicios. Las partidas y controles complejos en los simuladores aéreos, lo único que hacen es descentrar al jugador, que necesita más tiempo de partida para comenzar a entender su desarrollo. *Sky Target*, por el contrario, no nos permite pensar en otra cosa que no sea el simple hecho de disparar, misiles o balas, a los espectaculares enemigos que nos hacen frente. Evidentemente, la rentabilidad de un desarrollo con partidas de más de cinco minutos no es una idea muy viable para los responsaables de la compañía.





Como en toda producción recreativa de Sega, el diseño global y el entorno del juego es un espectáculo de formas mastodónticas que se mueven con una suavidad sorprendente.



El marcador de energía recuerda al de Starblade de Namco.



Misiles.



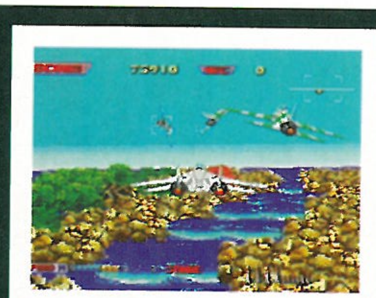
¿Típico enemigo final?

Sky Targert ha sido desarrollado por AM2 y presenta su acción en un completo 3D de polígonos y texturas, mejorando lo visto en producciones anteriores de conducción. Si habéis tenido la oportunidad de jugar con el *Wing War* (*Wing Arms* para Saturn) y su Model 1, a imagen y semejanza de los *Virtua Racing* o *Virtua Fighter*, os podéis hacer una idea de lo que supone la atmósfera general del programa.

Lo más espectacular, sin duda, estará en el mueble y en la competición... si es que su desarrollo lo permite.

AFTERBURNER

El clásico de Sega es uno de los títulos que más versiones tiene en la actualidad, junto con otros programas como Out Run o momias perfectamente conservadas de la categoría del R-Type de Irem. Así, Afterburner pudo jugarse en Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, MSX, Commodore Amiga, Atari ST, Master System o Mega Drive. Hasta el 94, y para 32X, no llegó la versión más perfecta del clásico, al que pertenecen las capturas de la derecha.





Rail Chase 2

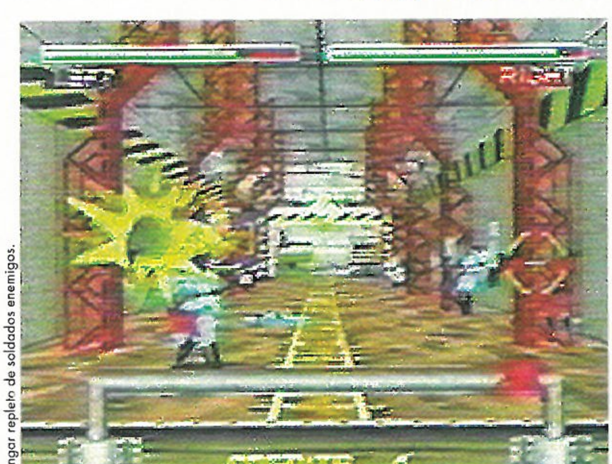
por Gonzalo Herrero

Sega ha metido la directa: se dispone a inundar los salones de todo el mundo con producciones de corte técnico idéntico, con desarrollos miméticos a los títulos exitosos de la factoría. *Rail Chase 2* es la secuela nominativa de una atracción instalada con resultados positivos en sus *ATP (Amusement Theme Park)* de japón. Retoma el nombre de su antecesor, impone un dígito para anunciar que nos encontramos ante una continuación, y se entrega a la placa Model 2 que maneja con poderio sus polígonos, como ya lo hiciera en anteriores experimentos.
Para situar el desarrollo de *Rail Chase 2* hay que tomar como referencia una máquina, también de Sega, llamada *Jurassic Park*: la conversión arcade de la película que, sazonada de *macrosprites*, nos llevó en 1993 a bordo de un jeep por los parajes de Isla Nubla.
En *Jurassic Park,* el fin era disparar a todo lo que se moviera, sin poder controlar la dirección de nuestra marcha más allá de los designios de los programadores. Una aventura de disparos más con recorrido predeterminado. El mueble engrandecía la acción con movimientos que teñían el juego de tintes virtuales, para ofrecer una mayor sensación de realidad.
En *Rail Chase 2*, la cosa marcha exactamanente igual, pero el juego bebe de otra fuente: *Indiana Jones,* título que utiliza como patrón de



Troncos desplomándose.

Rail Chase 2 puede ser considerado como uno de los títulos más vertiginosos de cuantos se pueden encontrar en un centro de entretenimiento familiar.



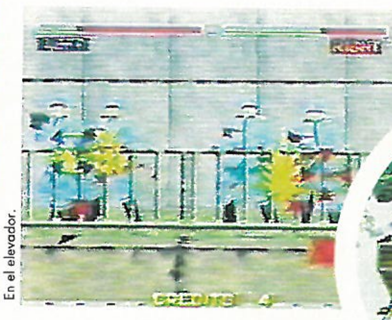
Hangar repleto de soldados enemigos.



El gran tanque.



Río de lava.



En el elevador.

El juego mantiene la línea gráfica que tan buen resultado diera a Sega en Virtua Cop.





Vagonetas en la fábrica.



Interior de la mina.



trabajo, y del que reproduce el pasaje de las vagonetas en el Templo Maldito. ¿Qué asegura un desarrollo de este tipo?: acción delirante, tan rápida que no hay tiempo para que el jugador se pregunte dónde caen los enemigos o hacia dónde debe dirigirse. La sensación se acentúa cuando, al terminar un tramo, la máquina nos ofrece la original opción de disparar a una aguja de la vía por la que corre el tren, para elegir el camino de lucha.

Rail Chase 2, en definitiva, es un simple matamarcianos terrestre, donde manejamos una mirilla para eliminar enemigos o deshacernos de los obstáculos que impiden a nuestra vagoneta avanzar.

Como cualquier máquina que se ha ganado el sitio en un salón recreativo, el espectáculo visual es el primer indicador de calidad. Tomando como referencia los juegos de las sagas *Virtua*, los escenarios de *Rail Chase 2* mezclan maravillosas texturas y formaciones de polígonos con tal suavidad y resolución de pantalla, que obligan a mirar embelesados mientras las ganas de jugar se acrecientan. Como en *Jurassic Park*, el mueble de la *dedicated machine* ofrece movimientos en pleno juego, lo que potencia y enriquece la puesta en escena de este maquillado *Indiana Jones* de Sega. Merece la pena invertir unas cuantas partidas para saber cómo se sintió *Harrison Ford*.

Divercor abre sus puertas este mes



Sega, una vez más, ha cumplido con una de las máximas nacionales más arraigadas: los retrasos sistemáticos de los compromisos adquiridos a la hora de poner en funcionamiento un proyecto. Unas veces por motivos de acondicionamiento y otras por temas puramente burocráticos, el resultado es que la inauguración del centro de entretenimiento familiar Divercor, situado en el centro comercial San José de Valderas, en la madrileña localidad de Alcorcón, ha abierto sus puertas en los primeros días del presente mes, cuando su inauguración estaba prevista para finales del mes de septiembre. Informalidades aparte, Divercor es un amplio centro que se caracteriza por la gran dotación de máquinas que ofrece; algunas de ellas, como el *Network Mercenary*, únicas en nuestro país.

Las instalaciones están divididas en diversos áreas, en las que los sistemas han sido agrupados por géneros, incluyendo una zona de máquinas *redemption* dirigidas al público infantil.

Entre las recreativas instaladas por Sega merece la pena destacar la versión *deluxe* de *Daytona*, el equivalente a *Virtua Formula*, con asientos móviles y vídeo incorporado. Esta máquina sólo se puede encontrar en el New Park de las Ramblas y en Divercor. Asimismo, dentro de las instalaciones, tienen cabida máquinas de otras compañías. Los *Tekken* de Namco, *Killer Instinct* de Nintendo y *Mortal Kombat 3* de Williams, certifican este hecho.

Una buena noticia, sin duda, aunque con un retraso hispánico característico disculpable.

recaudaciones

Japón

Versiones sencillas

1 - Virtua Fighter 2.
2 - Night Warriors.
3 - Puzzle Bobble.
4 - Street Fighter Alpha
5 - Tekken.

Versiones Deluxe

1 - Ridge Racer 2.
2 - Virtua Cop.
3 - Rally Championship.
4 - Ace Driver.
5 - Cyber Cycles.

Pinball

1 - Batman Forever.
2 - Stargate.
3 - Shaq.
4 - Frankenstein.
5 - Maverick.

Estados Unidos

Versiones sencillas

1 - Mortal Kombat 3.
2 - X-Men.
3 - Street Fighter Alpha.
4 - Gal´s Panic II.
5 - Raiden DX.

Versiones Deluxe

1 - Daytona USA.
2 - Virtua Cop.
3 - Cruis´n USA.
4 - Virtua Fighter 2.
5 - Cyber Cycles.

Pinball

1 - Theatre of Magic.
2 - Stargate.
3 - No Fear.
4 - Indy 500.
5 - Batman Forever.

Inglaterra

Versiones sencillas

1 - Street Fighter Alpha.
2 - Street Fighter the Movie.
3 - Striker 1995.
4 - Powers Goasl.
5 - X-Men.

Versiones Deluxe

1 - Virtua Cop.
2 - Rally Championship Twin.
3 - Ridge Racer Full.
4 - Virtua Striker.
5 - Cyber Cycles.

Pinball

1 - Batman Forever.
2 - Theatre of Magic.
3 - Baywatch.
4 - Shaq Attack.
5 - Stargate.

España

Versiones sencillas

1 - Virtua Striker.
2 - Virtua Cop.
3 - Virtua Fighter 2.
4 - Puzzle Bobble.
5 - Super Side Kicks 3.

Versiones Deluxe

1 - Daytona USA.
2 - Sega Rally.
3 - Cyber Cycles.
4 - Wing War.
5 - Ace Driver.

Pinball

1 - Frankenstein.
2 - Shadow.
3 - Baywatch.
4 - Demolition Man.
5 - Road Show.

Calendario ferias

1995

Junio 7-8
Asian Amusement Expo, Hong Kong Convention & Exhibition Centre, Wanchai, Hong Kong. Para más información contactar con Willian T. Glasgow: 708-333-9292; FAX 333-4088.

Julio 19-20
Exposición Internacional de Máquinas de Entretenimiento (EXIME), Exhibimex, Mexico City, Mexico. Para más información contactar con William T. Glasgow: 708-333-9292. Fax: 333-4088.

Julio 27-29
Billiard Congress of America Int'l Trade Expo. The Sands Expo & Convention Center, Las Vegas, Nevada. Para más información contactar con Frank Zdy: 619-278-3877.

Septiembre 13-15
33rd. Amusement Machine Show (JAMMA), Makuhari Messe, Chiba, Tokio, Japón. Para más información contactar con JAMMA: 81-3-3438-2363. Fax: 3438-2721.

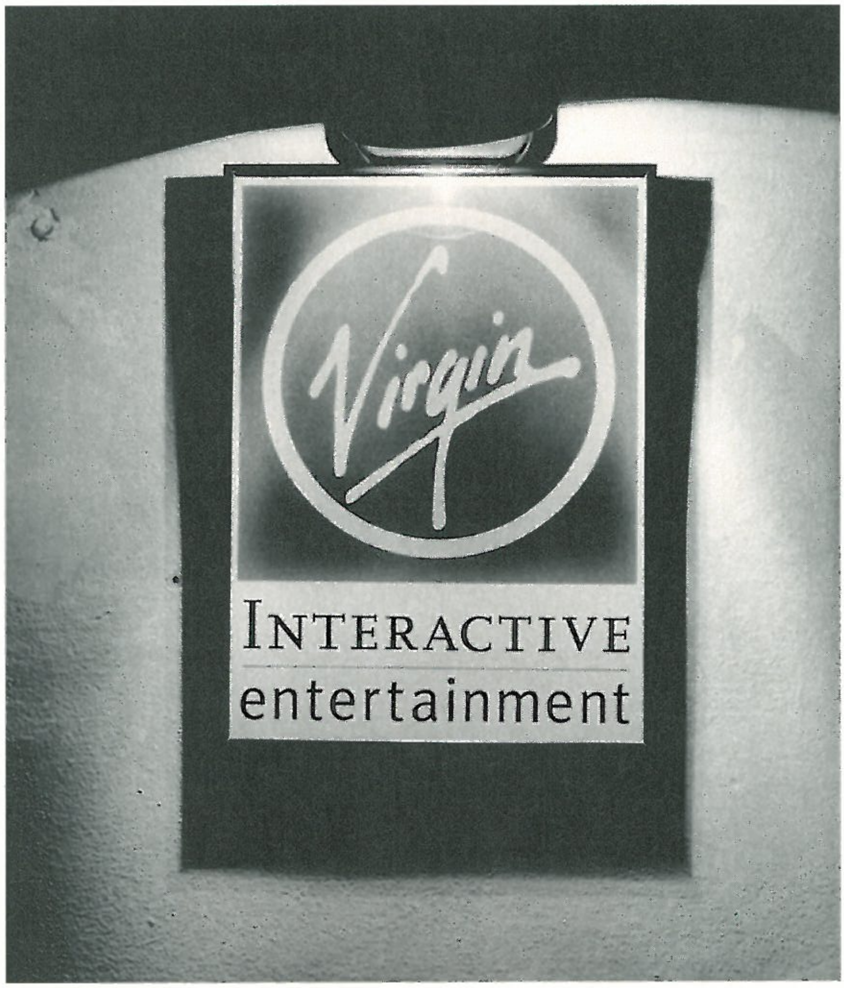
Septiembre 21-23
AMOA Expo'95, New Orleans Convention Center, New Orleans, La. Para más información contactar con AMOA 800/937-2662.

Octubre 7-10
5th Fun Expo, Orange County Convention Center, Orlando, Fla. Para más información contactar con Fun Expo 914/993-9200.

Octubre 19-21
National Automatic Merchandising Association National Convention and Trade Show, Dallas, Texas. Para más información contactar con NAMA 312/346-0370.

Noviembre 15-18
International Assn. of Amusement Parks and Attractions 77th Annual Convention & Trade Show, New Orleans Convention Center, New Orleans, La. Para más información contactar con IAAPA 703/836-4800.

Diciembre 7-10
1st Supergames Moscow, international gaming-amusement-sound-light exhibition, Krasnaya Presnya International Exhibition, Centre, Moscú. Para más información contactar con +44 71 286-972; FAX +44 71 286 0177.


Virgin
INTERACTIVE
entertainment


Dwarfing the competition
GET YOUR WORM OUT
FOR THE BIRDS.
NOT THIS ONE
THIS ONE
EARTHWORM JIM
THE VIDEO GAME
SUPER NINTENDO

Un gigante a la conquista de Europa

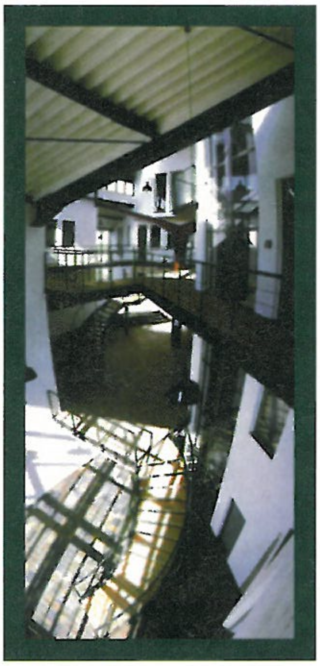


En 25 años, desde que en 1970 Richard Branson abrió su pequeña tienda de música, Virgin se ha convertido en una de las empresas líderes en el mercado del ocio internacional.

Hablar de Virgin es hablar de una de las compañías más importantes a nivel internacional en el sector del entretenimiento y de uno de los grupos financieros privados más relevantes del Reino Unido. *Earthworm Jim*, *Spot*, y tantos otros personajes por todos conocidos, son producto del ingenio de esta multinacional o de alguna de sus docenas de empresas colaboradoras. El grupo extiende sus tentáculos a los más variados campos del ocio: desde la música hasta la organización de viajes, pasando por infraestructuras hoteleras o el desarrollo de software para sistemas de cualquier formato.

Virgin Interactive Entertainment (VIE) es, dentro del extenso grupo Virgin, el brazo encargado de centralizar todos los aspectos relacionados con el mundo del ocio y del entretenimiento electrónico. Su delegación central está situada en la ciudad de Irvine, en el estado de California, y su principal actividad es el desarrollo y distribución de videojuegos y CD-ROM interactivos.





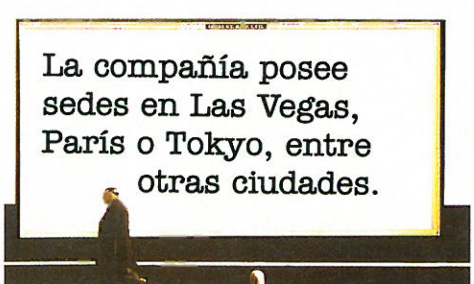
Estas instalaciones dan trabajo a unas 250 personas, dedicadas a los más variados campos del ocio. Estudios de diseño, plantas de producción de vídeo digital y estudios de grabación, comparten espacio con los diversos grupos de programación y desarrollo de Virgin. Desde su inauguración en septiembre de 1993, en Irvine se han gestado títulos de gran prestigio y atractivo para todo tipo de formatos.

Robocop Vs Terminator, *Jungle Book* para Súper Nintendo y *Demolition Man* para 3DO, son algunos de los programas más destacados salidos de la imaginación de los creadores de Virgin Interactive Entertainment. Pero no serán menos interesantes los juegos que ya se preparan para aparecer en el mercado como *Toonstruck* o *Spot goes to Hollywood*, para Mega Drive y PlayStation. Igualmente, Westwood Studios, una de las compañías subsidiarias de VIE en Las Vegas, ha desarrollado un buen puñado de títulos de la calidad de *El Rey León* para Súper Nintendo y Mega Drive, *Dune II*, *Lans of Lore*, *The Legend of Kyrandia*, *The Young Merlin* o *Command & Conquer*. También prepara próximos lanzamientos como *Lans of Lore II: Guardian of Destiny* y *Blade Runner*.

La evolución de VIE hasta su configuración actual ha pasado por cambios significativos. A lo largo de sus doce años de existencia, ha estado sometida a numerosas incorporaciones y adquisiciones. Pero es a partir del mes de julio de 1994, tras ser adquirida por Spelling Entertainment, una de las empresas del gigante americano Blockbuster Entertainment Group, cuando VIE adquiere la importante presencia internacional que hoy todos conocemos. En la actualidad cuenta con numerosas delegaciones

Cronología

- **1970:** Richard Branson crea Virgin Mail.
- **1971:** El primer Virgin Records abre en Oxford Street.
- **1973:** Se lanza el sello Virgin Records.
- **1983:** Se crea Virgin Games.
- **1987:** Virgin adquiere el 45% del grupo Mastertronic, incluida la distribucion en el Reino Unido de los juegos Sega. Posteriormente Virgin Mastertronic comienza su andadura en la distribución de videojuegos y consolas Sega en varios países de Europa.
- **1989:** Virgin Mastertronic firma un acuerdo de larga duración con Sega para la distribución de sus videojuegos.
- **1991:** Virgin Communication vende Virgin Mastertronic, su distribuidor de juegos europeos, a Sega Japón. Retiene la división de publicaciones y comienza la andadura en solitario de Virgin Games.
- **1993:** Virgin Games cambia su nombre por el de Virgin Interactive Entertainment. Hasbro's Inc., el mayor fabricante de jugetes del mundo, adquiere el 15%. Blockbuster Ent. Corp. adquiere a su vez el 20% de VIE.
- **1994:** Virgin anuncia que Blockbuster Entertaiment Corporation incrementa su presencia en VIE un 75%.





Virgin mantiene una línea tremendamente personal en sus campañas publicitarias.

GRUPO VIRGIN

El grupo Virgin está compuesto por seis divisiones principales (Virgin Music Group fue adquirida por Thor Emi en 1992), que generan un total de 7.500 puestos de trabajo directos.

VIRGIN COMMUNICATIONS
Es la responsable de los intereses de Virgin en los medios de comunicación. Abarca tanto televisión como radio y productos editoriales.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Publica y distribuye software de ordenador, videojuegos y software de entretenimiento interactivo en CD.

VIRGIN RETAIL GROUP
Esta división es la responsable de la operación de cadenas de minoristas y de *megastores* en todo el mundo. Incluye Caroline International, importador/exportador de música y vídeo con base en España y Reino Unido.

VIRGIN TRAVEL INVESTMENTS
Funciona como agencia de viajes, correo internacional y distribuidor. Incluye la línea aérea Virgin Atlantics Airways.

VIRGIN INVESTMENTS
Comercializa ordenadores personales y accesorios de la marca Virgin.

VIRGIN HOTELS GROUP
Gestiona o es propietaria de inversiones en locales y hoteles del Reino Unido, España y las Islas Vírgenes Británicas.

en ciudades muy importantes de tres continentes: Las Vegas, Londres, Tokyo, París, Frankfurt, Hamburgo o Madrid (una sede de muy reciente creación).



También en la distribución

Además de la propia actividad creadora de Virgin, su papel como uno de los principales y más grandes distribuidores de software a nivel mundial le ha llevado a firmar interesantes contratos con importantes compañías desarrolladoras. Estos acuerdos abarcan la práctica totalidad de los formatos, desde los modestos 16 bits de Súper Nintendo y Mega Drive, hasta los 32 de PlayStation, Saturn y 3DO, sin olvidar los más avanzados sistemas como el CD-ROM o el CD-i de Philips.

Este es el caso de compañías como EMI Records, toda una institución en el mundo de la producción musical y cuyos productos en CD-ROM son distribuidos por VIE. Igualmente, dentro del grupo de las empresas colaboradoras que VIE distribuye, se encuentra LookingGlass Technologies Inc., compañía norteamericana asentada en Cambridge, Reino Unido, y uno de los principales desarrolladores de software de simulación, tanto para ordenadores como para consolas de videojuegos. LookingGlass está considerada como una de las empresas con mayor experiencia en el desarrolo de títulos con técnicas en 3D. Los simuladores *Flight Unlimited* y *Terra Nova: Strike Force Centauri* son algunos ejemplos de su trabajo que ya han sido distribuidos bajo el sello de VIE.

Los CD-ROM se han revelado como un campo abonado para el crecimiento de Virgin, que ha firmado acuerdos con importantes compañías como Papyrus Design Group Inc. (con gran experiencia en el mundo del software para PC y que cuenta entre sus títulos con éxitos como *Indianapolis 500* en 1989, *Indycar Racing* en 1993 y, más recientemente, *Nascar Racing* y *Nascar Trackpak)* y con otra de las clásicas del sector, Trilobyte (con títulos del peso de *The 7th Guest* y su continuación, *11th hour*).

Lógicamente, VIE también ha garantizado su presencia en el mundo de las consolas. Los acuerdos llevados a cabo para conseguirlo han estado dirigidos a las principales empresas del sector, con una orientación que abarca tanto la



distribución como el desarrollo de productos para las nuevas consolas. La Saturn de Sega y la Ultra 64 de Nintendo contarán con títulos realizados por VIE. Con Sega se ha ido todavía más lejos e incluso se han realizado programas de manera conjunta como *Cool Spot* y *Aladdin* para Mega Drive.

El otro gran protagonista del sector de las consolas, Sony Computer Entertainment con su PlayStation, tambien está presente en los planes de VIE. Cuatro son los títulos que ha producido para este formato hasta ahora: *Spot goes to Hollywood, Agile Warrior: F-111X, 3-Decathlon* y *The 11th Hour*.

La compañía californiana NorthStar Studios también ha suscrito un acuerdo con VIE para la distribución de sus títulos de PlayStation y Saturn, aunque todo apunta a que, posiblemente, desarrollarán software para futuras plataformas (el proyecto Ultra 64 de Nintendo). *3-Decathlon* y *Monstrous City* serán los dos primeros juegos de esta firma publicados bajo el sello Virgin Interactive Entertainment. Como se puede comprobar, son muchas las compañías con las que VIE trabaja de una u otra forma, aunque siempre existe un denominador común: son empresas líderes en sus respectivos campos. Entre ellas se encuentran nombres de la tradición y la categoría de JVC, Disney Software, Lucas Arts, Philips, Hudson Soft o Capcom.

Una ascensión meteórica

Virgin Interactive Entertainment fue creada como tal en 1987 tras la fusión de Virgin Games, compañía de producción de software para ordenador nacida en 1983, y Mastertronic Group, empresa con experiencia en la distribuidor de programas para PC. Esta unión dio como fruto Virgin Mastertronic, que se convirtió en una de las muchas firmas subsidiarias del grupo, con una labor centrada en la comercialización y distribución de videojuegos en diferentes países europeos.

En 1991 Virgin Mastertronic LTD. fue vendida a Sega Japón, quedando libre la división de publicaciones que, a partir de ese

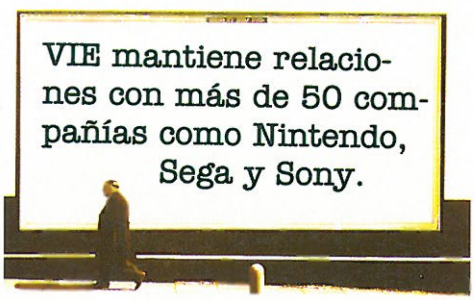


Las distintas divisiones de la compañía han adquirido un notable protagonismo a nivel mundial dentro de sectores tan relevantes como el de las comunicaciones y el del entretenimiento.

instante, comienzó una rapida expansión en solitario como Virgin Games. Para una mejor adaptación al cambio surgido, en 1993 su nombre pasó a ser Virgin Interactive Entertainment.

Prácticamente de forma simultánea, Hasbro's Corporation, el mayor fabricante de juguetes del mundo, adquirió el 15% de VIE. Esta fue la primera operación de una serie de movimientos financieron que conducirían a la compañía hasta la situación actual. En 1994, la multinacional Blockbuster Ent. Corp. adquirió el 19,9% de la firma; tan sólo algunos meses después, la misma empresa se hacía con el 75% de las acciones de Virgin Interactive Entertainment, lo que concluía con su





inclusión definitiva en Spelling Entertainment, una de las compañías subsidiarias del gigante.

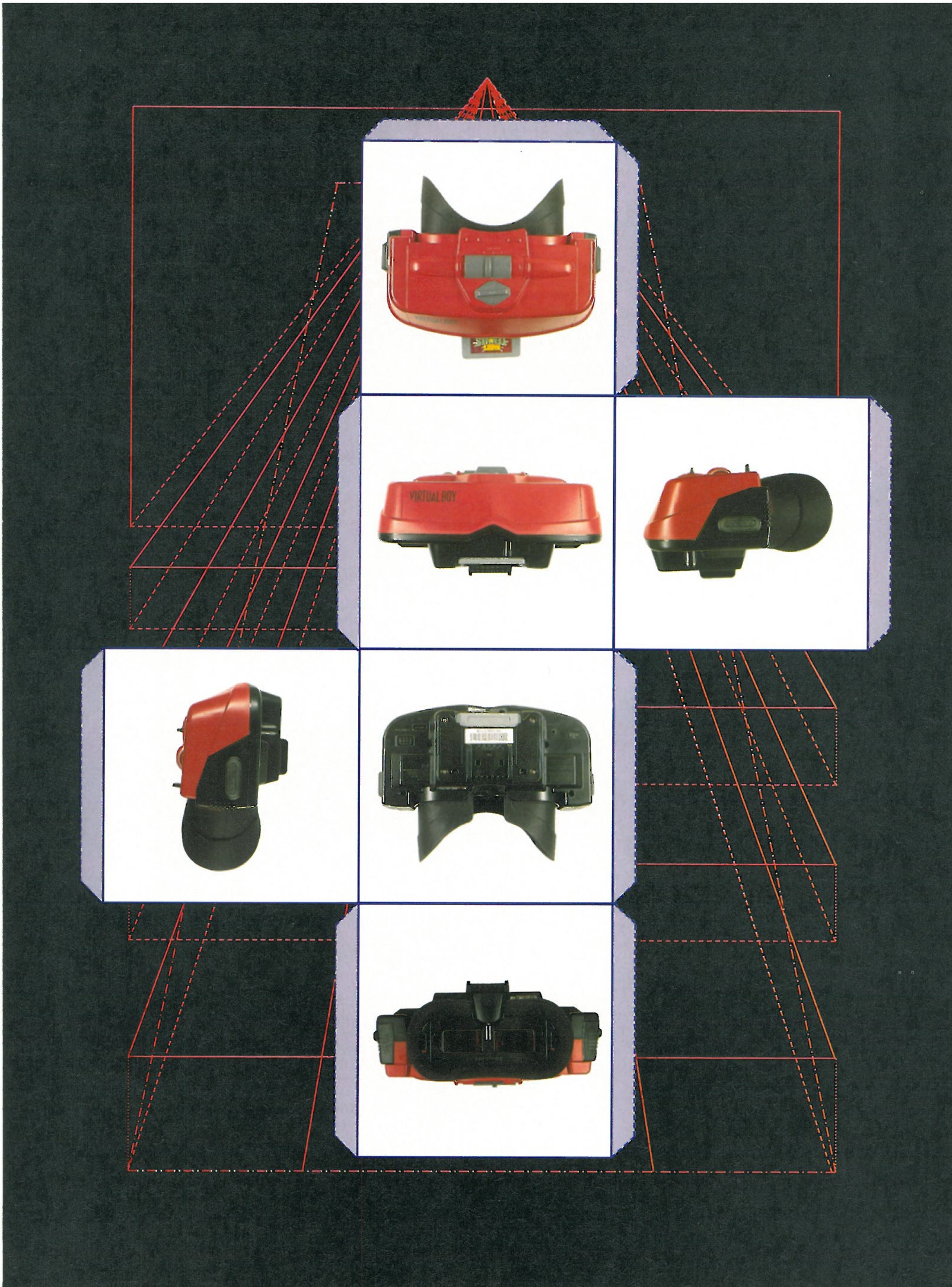
Virgin cuenta con delegaciones en todo el mundo, en especial en el continente europeo y asiático. Su sede principal en Europa se encuentra en Londres y, desde allí, se manejan los hilos de la presencia de VIE en 38 países. Tras su instalación en mercados como el alemán y el francés, recientemente Virgin ha decidido afincarse en nuestro país con una oficina en Madrid.

VIE basa su presencia en Asia con el mercado japonés. Desde 1992, año en que se asentó en Tokyo, la compañía ha lanzado software (en cartuchos y CD-ROM) y ha cimentado sus relaciones con más de 50 compañías como Sega, Matsushita, Nintendo, Sony y 30 de los principales distribuidores.

LISTA DE ÉXITOS

***Earthworm Jim*, programado por David Perry, anteriormente en Probe Soft, ha constituido uno de los mayores éxitos de la compañía. Junto a este programa aparecen otros hitos como *Cool Spot*, su secuela *Spot goes to Hollywood*, el simulador de fútbol *Sensible Soccer*, *Jungle Book*, *Lion King*, *Cannon Fodder* y *Robocop vs. Terminator*.**




VIRTUAL BOY

VIRTUAL BOY™

Rojo sobre Negro

Nintendo parece decidida a consolidar la supremacía que ejerce en el mercado de las consolas portátiles desde la aparición de su Game Boy con el lanzamiento de Virtual Boy en EE.UU. y Japón. Sin embargo, y a pesar del innegable atractivo que ofrece su novedoso sistema de juego, la nueva máquina ofrece problemas de espacio y promete una 'virtualidad que es irreal'.

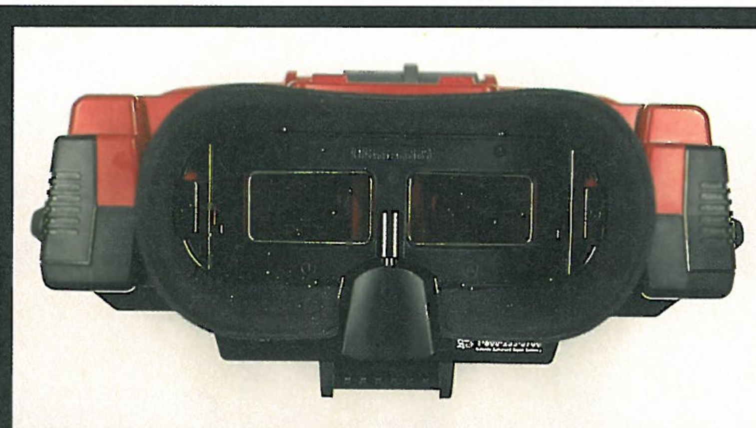
Aunque en números anteriores ya os pusimos sobre la pista de sus prestaciones fundamentales, nuestro principal objetivo en este reportaje es arrojar un poco de luz a las posibilidades de juego que realmente ofrece esta nueva consola y que, desgraciadamente, poco tienen que ver con la primera palabra de su nombre: virtual.

Lo cierto es que esa palabra, junto con su particular diseño, induce en un primer contacto a confundir al usuario, que cree hallarse a las puertas de una técnica que todavía no está preparada para ofrecer resultados espectaculares. Por culpa de esa confusión existe un halo de misterio entorno a la máquina, que puede condenarla, cuando llegue al mercado español, al fracaso más absoluto.

Virtual Boy es un sistema que presenta los juegos con efectos puramente ópticos de 3D. No existen planteamientos de juego, como para otras máquinas de Sega







Parte fundamental de la máquina donde se colocan las dos pantallas que permiten percibir el efecto tridimensional. En cada una de éstas se produce una imagen sensiblemente diferente de la otra. Si probáis a jugar mirando sólo por una pantalla, veréis la enorme diferencia de sensaciones.

y Sony, que utilicen 32 bits y tecnología RISC para mover ingentes cantidades de información referentes a gráficos. La máquina de Nintendo debe generar dos imágenes para obtener el efecto deseado.

El comienzo de la historia

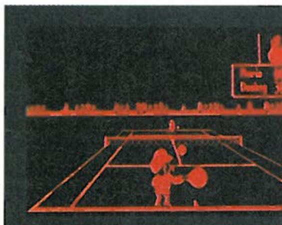
Desde la aparición en 1989 de la Game Boy, Nintendo, al menos en España, ha sabido llevar la voz cantante en cuanto a unidades vendidas en el sector de las consolas portátiles. A pesar de no ofrecer un espectáculo reseñable, Game Boy garantiza a sus usuarios un catálogo de juegos divertidos y rebasa a sus competidoras en un aspecto fundamental: el menor gasto de baterías. Mientras Game Gear y Lynx necesitan seis pilas tamaño AA para funcionar durante un reducido número de horas, Game Boy, con tan sólo cuatro, puede garantizar hasta 27 horas de juego. La razón es obvia: la consola de Nintendo no tiene que hacer ningún gasto de energía en iluminar la pantalla. Esta virtud ha hecho de Game Boy el principal y más difundido sistema de juego portátil, heredando las glorias de su hermana mayor, la NES.

Desde aquellos primeros años de expansión de Game Boy corrieron rumores, nunca aceptados por la compañía, que garantizaban su interés por desarrollar una consola exacta a la portátil, pero con una pantalla en color. Aquellos que reclamaban este paso no se daban cuenta de que, si se producía, Nintendo estaría cayendo en los mismos errores de Sega y Atari. Fallos sustentados en la necesidad de energía para mantener iluminada la pantalla de la máquina.

Otros muchos usuarios, en contraposición, defendían la postura de Nintendo y su conducta al negarse a imitar cualquier gesto de sus competidores. Game Boy había sido creada con el fin de divertir y ofrecer juegos entretenidos que, en un momento dado, pudiesen renunciar al espectáculo del color. El tiempo ha dado la razón a la compañía, gracias a programas de sobrado talento y esplendor técnico, que superan a los de otros sistemas.



Bajo el casco encontramos la salida de auriculares, la conexión pad-casco, el puerto de comunicación con otra VB y el control de volumen.



Mario's Tennis es el juego que se regala con la consola. Sencillo, pero divertido.





VIRTUAL BOY





Cuando un jugador se mete de lleno en el juego, se desconecta totalmente de su alrededor al estar únicamente atento al desarrollo de la partida. Los altavoces, que emiten el sonido en estéreo, ayudan a esta sensación. Un problema: la posición de juego (arriba) la convierte en una máquina incómoda.

Además, la insuficiencia del color fue solucionada, parcialmente, en el año 94, con la aparición del Súper Game Boy para Súper Nintendo.

Esta manera de proceder se ve plenamente refrendada con el lanzamiento de Virtual Boy, ya que Nintendo no ha contemplado los colores como distintivo particular del sistema. Es más, ha mantenido las premisas fundamentales que dieron vida a Game Boy, y los ha potenciado notablemente para ofrecer programas diferentes.

Llegados a este punto, hay que volver a repetir que VB es un sistema que ofrece juegos con efectos de relieve en 3D. Estos efectos, sencillamente, nos permiten obtener la sensación de profundidad, sin necesidad de examinar concienzudamente cada porción de la imagen.

Para apreciar una imagen 3D en Virtual Boy no hay necesidad de ver, sino, simplemente, de mirar. La conjunción de las dos pantallas que genera la consola independientemente, pero que atienden a un proceso global de colocación de objetos, engaña al cerebro con una ilusión que nos permite percibir un efecto de relieve.

Cuando en esta máquina se utiliza la palabra Virtual, no se hace en el sentido de inmersión en un mundo independiente, por el que podemos movernos libremente o, al menos, ver e intervenir. La palabra en cuestión es la mala idea de un creativo que cree ver en ella la solución a sus carencias de *marketing*. Virtual Boy parece ser un grave desajuste de conceptos con el único fin de confundir a los usuarios. Un nombre como 3D Boy, por ejemplo, hubiera sido una solución más digna y real.

Producir imágenes en 3D

Virtual Boy respeta en todo momento los mismos procesos que acompañan a la generación de una imagen en cualquier sistema informático. La mecánica es la misma desde que recibe los datos hasta que la escena es compuesta con todos los elementos (personajes, objetos, fondos o marcadores).

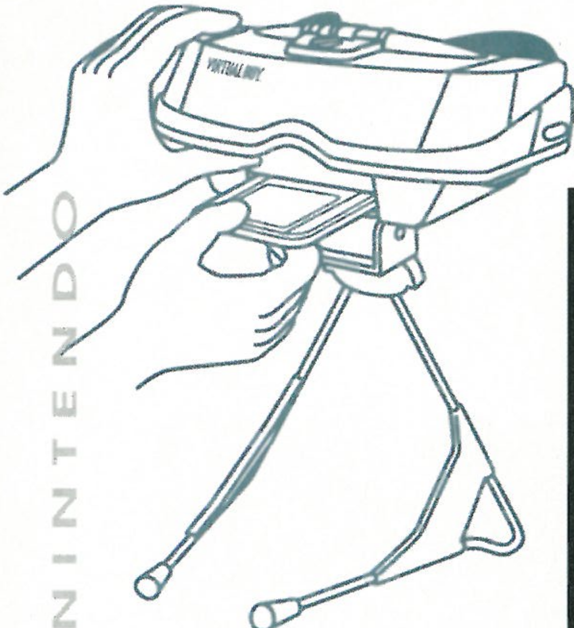




Una grata sorpresa que consigue extraer del usuario una sonrisa de asombro. Un título que juega muy a menudo con los efectos 3D para acercar objetos hasta el primer plano. Posee cuatro tableros y sólamente una cierta falta de realidad le resta enteros. En general, es un programa divertido que puede dar una idea de los desarrollos futuros para VB.



En la parte superior del casco están los controles de enfoque e inclinación de las pantallas. También podemos fijar las fundas del cartucho.





Estas dos imágenes son una recreación aproximada de lo que puede hacer Virtual Boy cuando genera una pantalla. Una vez establecidos los parámetros de cada objeto, la escena es procesada desde dos puntos de vista diferentes. La percepción de cada ojo es distinta (aunque no tan pronunciada como en las capturas) a pesar de ser el mismo escenario. La conjunción de dos imágenes semejantes provoca el efecto 3D.

En los sistemas convencionales, como Saturn o PlayStation, ese resultado es mandado a la pantalla. En los juegos tradicionales que respetan las normas de plataformas, cada elemento ocupa una posición que se deduce de una coordenada horizontal y otra vertical. En el caso de ser estilo *Filmation* tridimensional, la coordenada de profundidad es, en realidad, otra vertical (el ojo percibe la profundidad, pero el ordenador, en términos matemáticos, calcula una coordenada vertical).

Virtual Boy maneja un parámetro más: la coordenada de profundidad, la tercera dimensión. En este caso los sprites tiene una colocación exacta en el mapeado, respetando cada elemento su posición natural.

Cuando esa escena tridimensional está compuesta, Virtual Boy realiza dos pantallas distintas: una para el ojo izquierdo y otra para el derecho. Las dos pantalla parecen exactas, pero, aunque no varían en la colocación de los objetos, sí que lo hacen en el punto de vista desde donde es contemplada cada una. La técnica utilizada es muy sencilla de comprobar. No tenéis más que cerrar un ojo y tomar un punto de referencia para comprobar que, después, con el otro ojo, la percepción no es la misma.

Otras consolas emularían este efecto 3D con un movimiento. El objetivo de los famosos scrolles paralax, por ejemplo, es ofrecer una sensación de profundidad más real que un simple plano único de movimiento.

Un futuro incierto

Virtual Boy es una máquina que parece condenada a un ostracismo inmerecido, en gran parte por la naturaleza de sus opciones. Explicar que genera imágenes en 3D, que posee un potente procesador RISC de 32 bits y que el resultado es un compendio de imágenes negras y rojas, es una simplificación poco atractiva para el usuario medio. La muestra de sus posibilidades en los puntos de venta se nos antoja como única solución al problema.

Aunque el consumo de pilas se ve aumentado respecto a la Game Boy





Rememorando las glorias de viejos clásicos de la casa, Teleroboxer juega con el concepto de los Punch-Out. Lo que más destaca del programa son los efectos de profundidad de los luchadores: es posible contemplar nítidamente cómo los puños y algunos rasgos de sus rostros están más cerca que el resto de su cuerpo. Sencillo, sin más pretensiones.

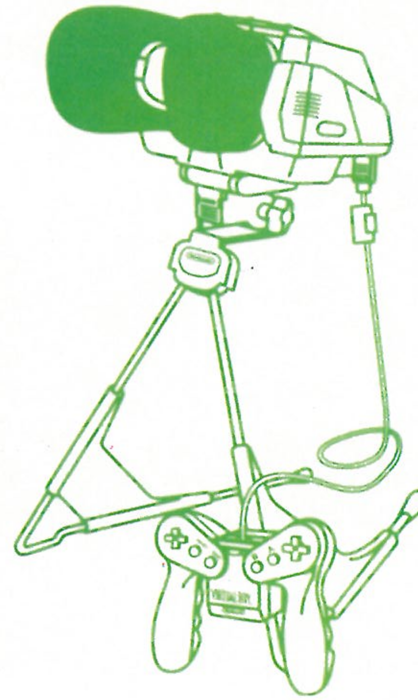


Como en el caso de Game Boy, VB posee los mismos controles, más un segundo D-pad y el botón de encendido/apagado de la consola.

VIRTUAL BOY



Virtual Boy nos engaña del mismo modo que nuestro cerebro. La conjunción de las dos imágenes termina por ubicar cada elemento en su posición natural. Así, podemos percibir la mayor o menor proximidad de un objeto por un efecto al que los especialistan han bautizado como ilusión por asociación.



(necesita seis y la reducción de la autonomía es considerable), Virtual Boy tiene un problema mayor: la manejabilidad del sistema. No es una consola portátil, sino portable; es decir, tiene la facilidad de que no necesita de un monitor para poder ser utilizada, pero nada más. Incluso resulta incómoda por la postura que debe mantener el jugador para contemplar la pantalla fácilmente.

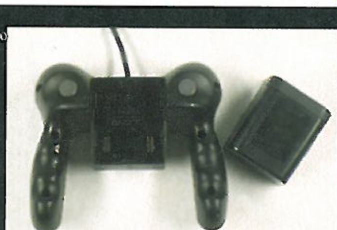
El soporte que sujeta a VB ofrece la posibilidad de regularse en altura pero, por sus dimensiones, requiere una mesa, o cualquier otro objeto, para posicionar la máquina. Esto obliga a elegir un sitio habitual de juego, exactamente lo mismo que ocurre con una consola convencional doméstica.

Hemos probado el sistema en un coche y el resultado no ha podido ser más negativo. Es imposible jugar una partida durante más de dos minutos con normalidad. La culpa es de la falta de fijación del equipo a la cabeza, lo que hace que, ante cualquier movimiento brusco, la consola se desequilibre y perdamos la visión de la pantalla.

Virtual Boy presenta otro fallo, puramente comunicativo: la falta de participación de otros usuarios. No nos referimos a la posibilidad de conectar dos consolas, como con la Game Boy, sino como simple fenómeno de demostración; cuando alguien juega, los que le rodean no pueden ver cómo evoluciona la partida.

No parece que Nintendo vaya a realizar el lanzamiento oficial de Virtual Boy en esta campaña. Todo indica que la presencia de Ultra 64 como eje fundamental de la política de la compañía impedirá una apuesta por esta máquina.

Virtual Boy es una opción de juego sobresaliente por la novedad del espectáculo que presenta, pero muestra errores que no creíamos que Nintendo pudiera cometer. Su incomodidad de juego y su precio en las tiendas de importanción la convierten en un objeto de culto para fans de la compañía o usuarios sin problemas de dinero.



En el reverso del pad se encuentra el departamento donde se almacenan las seis pilas AA y dos botones, parecidos a los L y R de SNES.



Red Alarm es un clásico vectorial del estilo de Star Wars o Starglider. A su simplicidad suma un efecto de profundidad que puede provocar vértigo en ocasiones. A pesar del baile de vectores, la acción es siempre nítida.





NINTENDO ULTRA 64

El Proyecto Realidad abandona la ficción

Retrasos, rumores, desmentidos oficiales y extraoficiales... Ultra 64, la consola revolucionaria que Nintendo promete poner a la venta en breve, nace envuelta en la polémica. La expectación que ha levantado por su tardanza puede estar justificada si las características técnicas anunciadas por la compañía japonesa se cumplen finalmente.

Ultra 64 ha traspasado, por fin, el plano de la ficción. Nintendo afronta este mes de noviembre la última fase en el proceso que dará con los huesos de su Proyecto Realidad en las tiendas de videojuegos. Nos encontramos ante el fin de una aventura iniciada en 1993 y que culminará, con evidente retraso en Europa, en la primavera del 96.

La puesta de largo de la Ultra 64 tiene una fecha provisional: el 24 de noviembre en el Shoshinkai Show, una feria que, año tras año, se celebra en Japón, foro de encuentro de los profesionales del videojuego donde Nintendo ha prometido exhibir las 100 primeras Ultras, a las que, presumiblemente, se unirán los



diez videojuegos que se venderán en primer +lugar con la consola. Pocos días después de esa presentación, en diciembre, las tiendas japonesas recibirán las primeras unidades.

Eso, claro está, si un nuevo retraso no termina por aguar la fiesta. Se han desatado de nuevo los rumores (no desmentidos por Nintendo), que apuntan a que la aparición de la consola en el mercado no se producirá en los días anunciados. Algunos analistas han marcado el mes de enero como la fecha definitiva; si se incumple nuevamente, Japón no vería la Ultra 64 hasta marzo o abril, y Estados Unidos y Europa tendrían que esperar hasta septiembre.

El corazón de la máquina

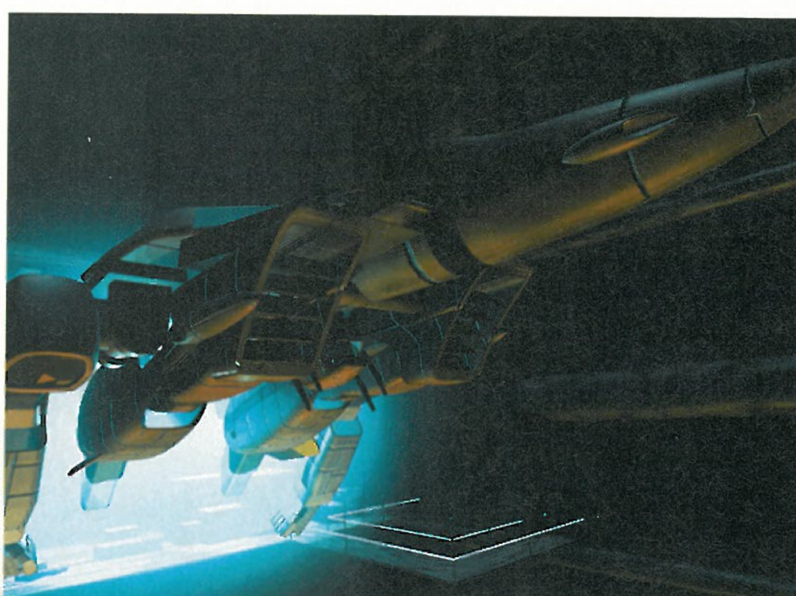
Aunque la propia Nintendo no ha explicado todos los detalles de las características técnicas de la consola, los datos que han trascendido superan con creces las expectativas anunciadas. De plasmarse en una consola las cifras farragosas que a continuación se relatan, podemos estar ante una máquina que acalle las dudas y las convierta en elogios desmedidos. La Nintendo Ultra 64 (o Ultra Famicom, que puede ser su nombre definitivo) tiene en su corazón una CPU MIPS R4300 RISC, que corre a 100 MHz. Esta velocidad de proceso, que puede parecer excesiva (de hecho lo es), cuenta con el valor añadido de la GPU (Graphics Process Unit) 64 bits RISC 'Reality Inmersion', que trabaja a la misma velocidad que el R4300, y se encarga de desarrollar las técnicas más complejas de generación de entornos 3D en tiempo real. Una característica que, *a priori*, debe diferenciar a la máquina de Nintendo de sus competidoras.

La consola puede alcanzar una resolución de pantalla de 1280x1024, dependiendo del sistema de televisión utilizado: en Pal desarrolla 768x576 y en NTSC 645x486, con color real de 24 bits (16,8 millones de colores). Tiene salidas de RF (antena), RGB y es compatible con los futuros sistemas de alta definición (HDTV).

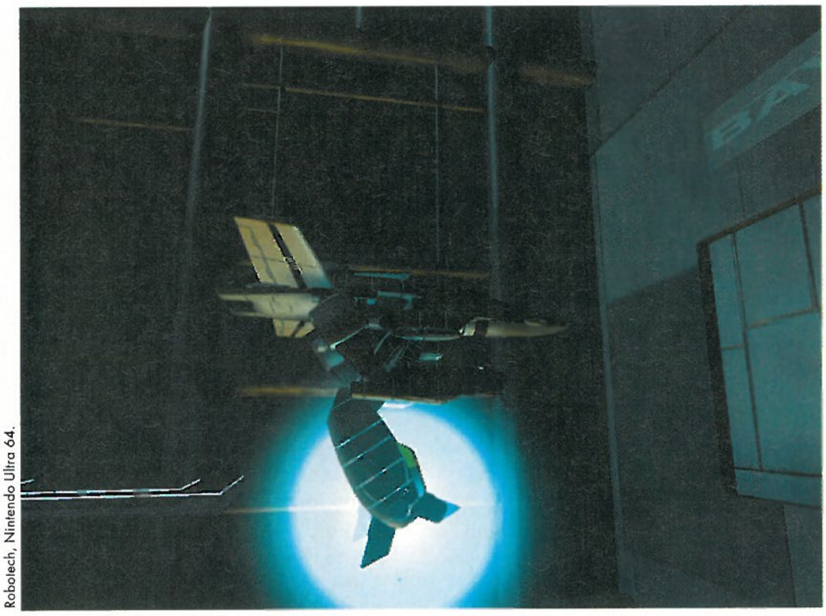
En cuanto al sonido, posee salidas estéreo de 16 bits y 64 canales PCM (Pulse Code Modulator) con una frecuencia de muestreo de 44.1 Khz y calidad CD.

Para almacenar los datos que llegan de los cartuchos, incorpora 3 Mb de RAM y un subsistema DRAM que es capaz de transferir más de 500 Mb por segundo. Una cifra escandalosa para los pocos Megabits, en proporción, que los cartuchos son capaces de almacenar (Ultra 64 sería capaz de transferir dos veces y media la capacidad de un cartucho de 200 Mb en un único segundo).

Entre las lindezas de carácter gráfico que promete Ultra 64 en tiempo real, están los *Texture*



Robotech, Nintendo Ultra 64.



Robotech, Nintendo Ultra 64.

Mappin, Morphing, Scaling, Rotation, Skewing, Shading, Anti-aliasing y *Tri-linear mip map interpolation*, además de un número cercano a los 600.000 polígonos por segundo. El sistema de acceso a la información es dos millones de veces más rápido que en un lector CD-ROM, lo que permite recurrir al cartucho tantas veces como se desee sin interrumpir el programa. Los tiempos de carga desaparecen: el acceso es casi instantáneo.

El procesador que da vida al sistema es el MIPS R4300, un procesador de alto rendimiento que permite un catálogo de altas prestaciones a un coste muy bajo. El R4300 pertenece a una familia de procesadores que, entre 1985 y 1994, evolucionó en tres generaciones distintas. La primera, el MIPS R2000, corría a 8 MHz y usaba una arquitectura de 32 bits. El R3000, la segunda generación, era capaz de alcanzar los 40 MHz, mientras que el R4000 podía alcanzar velocidades de proceso cercanas a los 200 MHz.

Aunque en un principio este tipo de procesadores se utilizaba para equipos de muy altas prestaciones, su traspaso a los sistemas domésticos se ha llevado a cabo por su bajo coste de producción y la escasa cantidad de energía que necesita para funcionar. Esa conjunción de ventajas hizo que Nintendo y Silicon Graphics se decantaran por la familia R4300: les permitía mantener la promesa de un sistema que no sobrepasara la cifra de 250 dólares





Ultra 64 realiza el proceso que va desde la imagen de la izquierda (polígonos de colores planos) hasta la de la derecha, en fracciones de segundo. Como se puede observar, la diferencia de calidad y espectáculo es más que notable.

1993

23 de agosto. Nintendo anuncia el desarrollo de un nuevo modelo de videojuegos con Silicon Graphics. Este sistema fue bautizado como Proyect Reality y su lanzamiento se anunció precipitadamente para el final de 1995. Las características anunciadas fueron un procesador MIPS 64 bits RISC a 100 MHz, coprocesador gráfico específico, color real 24 bits (16,8 millones) y varias resoluciones de pantalla compatibles con HDTV. El sonido tendría calidad CD y podría calcular 100.000 polígonos por segundo con efectos en tiempo real.

1994

30 de marzo. Fueron presentados Rare y Williams como los primeros desarrolladores del nuevo sistema. También se anunció el acuerdo de Nintendo con WMS Industries para fabricar y distribuir máquinas recreativas con tecnología 64 bits.

2 de mayo. DMA Design fue presentado como nuevo desarrollador para el proyecto de la consola de Nintendo.

5 de mayo. Nintendo reveló que su Proyect Reality utilizaría el formato cartucho, desestimando el CD-ROM por considerarlo demasiado lento para los complejos efectos en 3D que su máquina tendría que desarrollar.

9 de junio. Alias Research fue anunciada como la compañía encargada de desarrollar todas las herramientas gráficas necesarias para programar en Proyect Reality.

23 de junio. Nintendo se olvidó oficialmente del nombre Project Reality y bautizó a su nueva máquina como Nintendo Ultra 64. Durante el acto fueron presentados los dos primeros juegos específicos para la máquina: *Cruis'n USA* (que realmente utilizaba una placa de 32 bits fabricada por Williams) y *Killer Instinct* (que utilizaba un sólo procesador de 64 bits).

18 de julio. La compañía declaró que su máquina utilizaría tecnología desarrollada por Rambus. Esta consiste en dispositivos de memoria tremendamente rápidos, capaces de manejar grandes cantidades de datos. Los niveles de trabajo de la tecnolgía Rambus pueden llegar a los 500 MHz, frente a los 30 ó 60 de un ordenador personal.

5 de octubre. Williams Entertainment anunció el desarrollo de una nueva versión del clásico *Doom* de Id Software, con nuevos niveles de juego, personajes y gráficos avanzados.

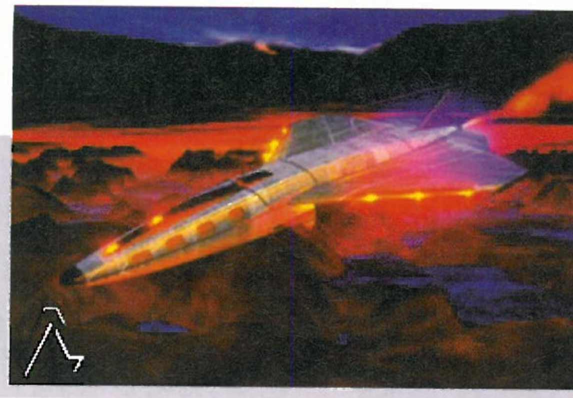
11 de octubre. Multigen Inc. se encargó de desarrollar las herramientas de fabricación de entornos 3D para la Ultra 64.

1995

4 de enero. Nintendo y GTE Interactive Media firmaron un acuerdo para fabricar, anunciar y distribuir videojuegos.

5 de enero. En el Computer Electronic Show de invierno se anunció la finalización, con Silicon Graphics, de los prototipos de Ultra 64. Su desarrollo había terminado.

7 de febrero. Se presentó Software Creations como responsable de las herramientas



Como explicamos en ULTIMA 3, los poderosos Silicon Graphics son ordenadores que pueden manejar en un tiempo escasísimo cantidades inmensas de memoria. El resultado puede ser tan conocido como los FX de Casper.

(alrededor de las 30.000 pesetas), ofreciendo unas prestaciones muy elevadas.

El Equipo Maravilloso

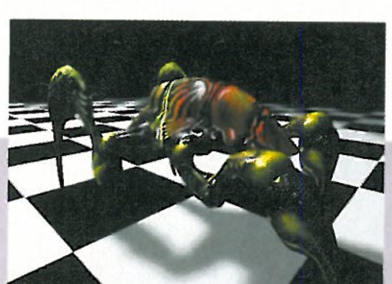
Dream Team es el nombre elegido por Nintendo América para designar a los desarrolladores europeos y americanos que han conseguido una licencia para programar juegos de Ultra 64.

Aunque el grupo es reducido, el número de licencias se incrementará, siempre con el compromiso de las partes de mantener unos rigurosos sistemas de control del software. Si Ultra 64 quiere justificar su tardanza, debe hacerlo con unos programas incontestables: ahí estará el éxito de la empresa.

Para desarrollar la máquina, Nintendo trabajó con Silicon Graphics y Rambus. Los primeros fueron responsables del diseño de los circuitos y chips. Rambus se especializó en desarrollar los sistemas que permiten transferir la información desde los cartuchos hasta la consola.

Las herramientas de software han corrido a cargo de Alias, que trabajó para desarrollar las herramientas gráficas para efectos 3D como los *Power Animator* o *Character Builder*.





Para la realización de este tipo de objetos, la cantidad de polígonos es fundamental. Cuantos más haya, más real parecerá.



Multigen, por su parte, es la responsable de los modelados 3D –se elaboran gracias al programa *Openflight*–, que forman parte del sistema de desarrollo de Ultra 64. Software Creations ha sido la diseñadora de las herramientas de sonido (*Sound Tool*): entre sus trabajos está *Equinox* y el sonido de *Rock'n Roll Racing*.

El grupo de desarrolladores de Ultra 64 no tiene desperdicio.

• Acclaim, especialistas en adaptaciones de recreativas como *Mortal Kombat* o *NBA Jam*, está trabajando en *Turok: Dinosaur Hunter* para Ultra 64.

• Angel Studios (conocidos por sus efectos especiales para películas como *El Cortador de Césped*). Se desconoce el nombre del juego en el que trabajan.

• Gametek, responsables del primer programa del que han trascendido imágenes: *Robotech Academy*.

• DMA Design, realizadores de *Uniracers* y *Lemmings* para SNES.

• Sierra On-Line, famosa por las sagas para PC como *Space Quest* o *King Quest*, convertirá uno de sus éxitos: *Red Baron*.

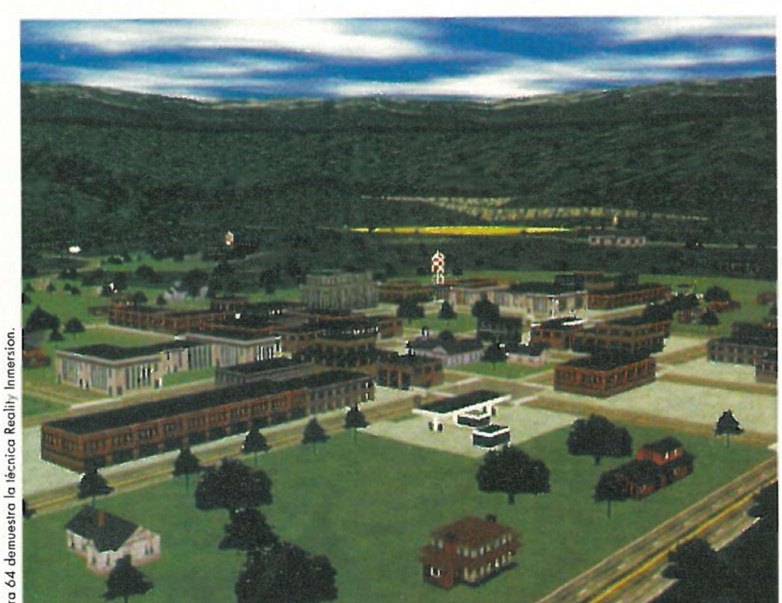
• Spectrum Holobyte desarrolla una exclusiva interpretación de la película *Top Gun* que, teóricamente, debe ofrecer una idea aproximada de las capacidades de la consola.

• Paradigm Simulations está trabajando con **Shigeru Miyamoto** en un nuevo proyecto.

• Virgin Interactive trabaja también en un juego exclusivo para Ultra 64.

• Williams Entertainment produce una versión especial de *Doom*.

• Nintendo, la principal valedora



Ultra 64 demuestra la técnica Reality Inmersion.

Continuación 1995

de sonido especiales para Ultra 64. Además, anunció un juego 3D para la máquina.

10 de febrero. Sierra On-Line reconoció el lanzamiento de *Red Baron* para Ultra 64.

15 de febrero. Angel Studios afirmó que se iba a encargar de desarrollar un nuevo juego para Ultra 64, bajo los auspicios de Shigeru Miyamoto.

24 de febrero. Gametek mostró *Robotech*, anunciando que utilizaría las novedosas técnicas de Reality Inmersion.

23 de marzo. Virgin Interactive Entertainment se sumó al Dream Team con un juego 3D. No se conoce el nombre.

5 de mayo. Por fin se dieron a conocen las características técnicas de la máquina y la fecha de su lanzamiento: abril de 1996, en Estados Unidos y Europa. Nintendo proclamó a su sistema como la única plataforma con 64 bits. La fecha de lanzamiento en Japón coincidiría con el Shoshinkai Show en Tokyo entre el 24 y el 26 de noviembre.

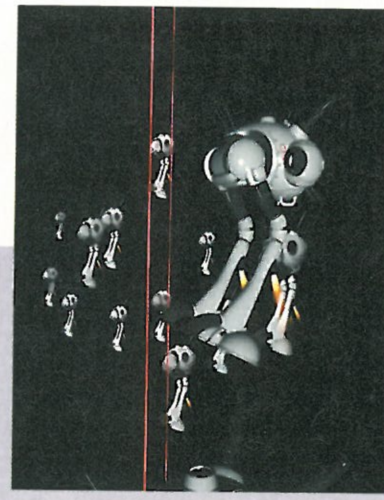
11 de mayo. Minscape se unió al grupo de elegidos y afirmó que estaba programando un juego de baloncesto llamado *Monster Dunk*.

7 de julio. Nintendo presentó a Ken Griffey Jr. (estrella del béisbol estadounidense) como protagonista de un juego para Ultra 64. La fecha de lanzamiento oscilará entre 1996 y 1997 y utilizará las técnicas desarrolladas por Rare.

29 de agosto. LucasArts Entertainment también se subió al carro y anunció el desarrollo de un juego basado en la mitología de *Star Wars*, llamado *Shadows of the Empire*, que incluirá nuevos personajes y acciones.

del sistema, está preparando su particular remesa de personajes famosos, con títulos de cierto renombre para otros sistemas como *Killer Instinct, Zelda 5, F-Zero, Ultra Mario Kart, Star Fox X, Pilot Wings 2* y *Tetris 3: Super Tetris.*

• El licenciatario más reciente de Ultra 64 es LucasArts, con su *Shadows of the Empire* (basado en la mitoligía *Star Wars).*





Robotech es el primer juego del que han trascendido algo más que palabras. Sus imágenes, que suponemos pertenecen a la intro o cinemas intermedios, no ofrecen nuevos datos sobre la teórica superioridad técnica de Ultra 64.

Ya está aquí

Nintendo Ultra 64 ya tiene forma y características técnicas, pero apenas se conocen detalles de los juegos que deben demostrar sus posibilidades, a excepción de algunas pantallas y animaciones de *Robotech, título* de Gametek.

Todo el mundo habla de la Ultra 64 como el amante perezoso que llega tarde a la cita con la nueva generación, de una máquina que ha ofrecido a sus rivales, Saturn y PlayStation, un espacio de muchos meses para asentarse en el mercado. Sin embargo, parece que Nintendo se ha cuidado de diferenciar su software, ahora que la 3DO Company anuncia el lanzamiento del M2 en las mismas fechas que la Ultra 64. Si finalmente llegase a Europa en abril, serán pocos los meses que habrán transcurrido entre la apararición de la Ultra 64 y sus competidoras, y no se podrá hablar de diferencias sustanciales.

La carta que Nintendo sigue guardando en la manga es la barrera de las 35.000 pesetas como precio máximo para su nueva consola (aunque hay que ser escéptico ante la cifra). Pero la compañía japonesa no se pronuncia sobre el precio del software, que no podrá competir con los CDs. El cartucho encarece el producto y todo parece indicar que, para cuando llegue la máquina de Nintendo, todas las plataformas de 32 bits rozarán las 45.000 pesetas y el software en compactos rondarán las 5.000. Nintendo, en ese nivel, no puede competir; y lo sabe.



Demostracion de la técnica Reality Inmersion.

Por eso, cada día toma más fuerza el hecho de que Ultra 64 tenga otros dispositivos de lectura que abaraten los costes de producción de los juegos y su precio de venta final. Entre ellos, destaca el llamado *Bulk Drive* que, manteniendo un formato similar al de un MiniDisc, permitiría almacenar grandes cantidades de memoria con un coste sensiblemente inferior al de un cartucho. Otra posibilidad es un lector CD de alta densidad de 1.2 GB, que puede estar terminado y dispuesto para su comercialización en 1997. Nintendo no ha desmentido estas noticias, pero está lejos también de confirmarlas.

Ultra 64 puede ser una apuesta fiable, porque Nintendo siempre ha sido fiel a sus seguidores, marcando un punto diferenciador en un sector muy mediatizado por las mejoras tecnológicas. Ultra 64 debe ser superior a sus adversarios y garantizar un espectáculo que eclipse las opciones de Sega y Sony. Si lo consigue, la espera será disculpada; si no lo hace, la condena general puede ser unánime y demoledora.

Conocidas las características técnicas de la máquina, una duda asalta al analista: ¿ha llegado tarde Nintendo a la cita, o la Ultra 64 pertenece a una generación de consolas superior a las de 32 bits?

NINTENDO ULTRA 64

Ultra 64 será el primer sistema integral de 64 bits en llegar al mercado. Para muchos, su aparición es tardía respecto a la PlayStation y la Saturn; para otros, no se puede hablar de retraso, puesto que supone un peldaño más en la cadena de evolución tecnológica, y la máquina supera a las plataformas de Sony y Sega.
El nacimiento en Japón de la Ultra 64 está previsto para las Navidades de 1995. Su llegada a Europa se producirá en el mes de abril de 1996.



audio

- Estéreo 16 bits
- 64 canales PCM

consola

- a On-off
- b Reset
- c 4 control pad
- d Slot cartuchos
- e Salidas de vídeo

controlador

1. Start
2. Joypad digital
3. Circular dishpad
4. Seis pulsadores
5. Botón posterior, L y R

cartucho

El precio de producción de un cartucho para Ultra 64 es de unas 4.800 pesetas. La producción de un CD ronda las 150. Esta desigualdad se dejará sentir en el precio venta al público del software. Para muchos es un riesgo, para Nintendo supone un factor diferenciador más respecto a sus competidores.

- MPEG. Soporta películas en formato digital que respetan el estándar creado por Sony y Philips.
- Los juegos utilizan algoritmos complejos de compresión de memoria que alcanzan un ratio de 3:1. Así, 100 ó 200 Megabits se pueden almacenar en ROMs de 32 y 64 Megabits. Usa tecnología FastROM y MegaROM.



anti-aliasing
Elimina los bordes dentados en las líneas diagonales de una TV o monitor.



texture mapping
Permite recubrir con una imagen la superficie de un polígono.



transparency
Proceso que permite ver a través de un objeto.



tri-linear mip map interpolation
Disimula la exagerada pixelación producida al escalar objetos.

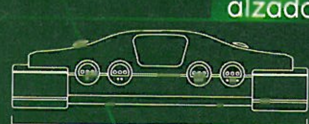


shading
Proceso que permite a la computadora calcular complejos efectos de luces sobre entornos 3D. Dependiendo de los diferentes resultados existen tres tipos: Flat, Gouraud y Phong Shading.

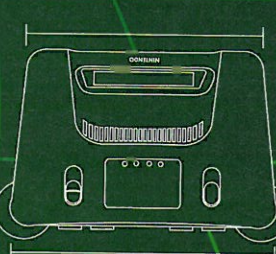
Infografía: ÚLTIMA / DPI

el diseño

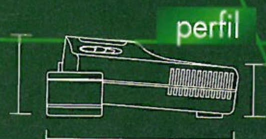
alzado



planta

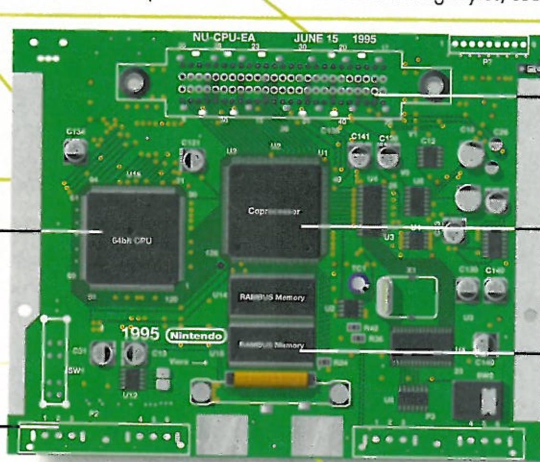


perfil



la máquina

- **CPU** 64-bit MIPS R4300 RISC a 100 MHz
- **Procesador gráfico/DSP** 'Reality Inmersion' 64-bit RISC con Reality Inmersión Technology
- 3 Megabytes de **RAM**
- Sistema **DRAM** capaz de transferir más de 500 Megabytes/sec



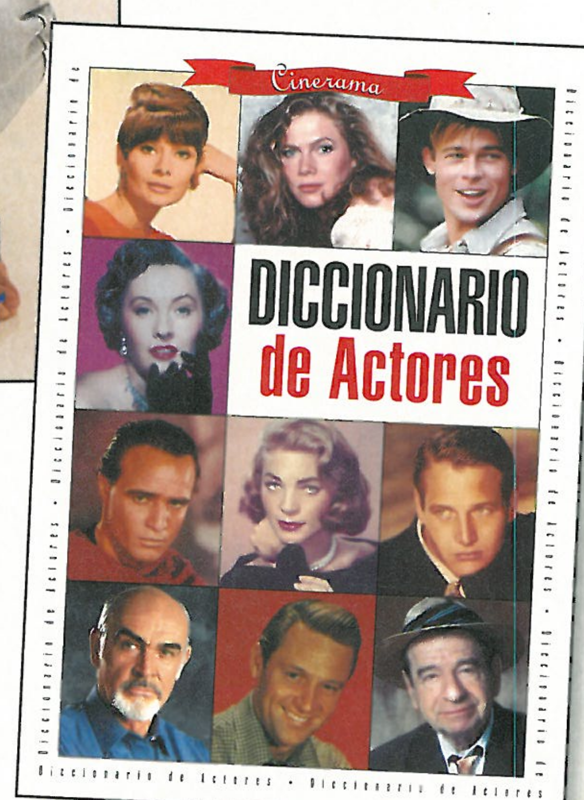
A partir de Noviembre CINERAMA



TE DA MUCHO MAS.

Cinerama te regalará cada mes su nuevo coleccionable

DICCIONARIO de Actores

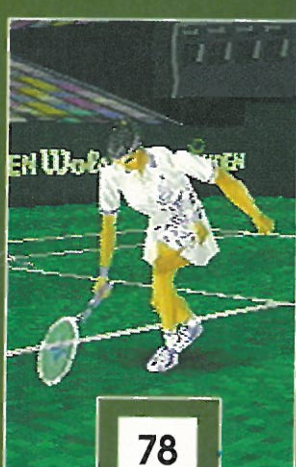


Colecciona el Diccionario más completo publicado en España con 16 páginas mensuales de tus intérpretes favoritos. En total más de 800 actores. Mitos como Marlon Brando o Katharine Hepburn. Secundarios entrañables como Lionel Barrymore o Walter Brennan. Y maravillosos actores de carácter como Charles Laughton.

¡NO TE LO PIERDAS!

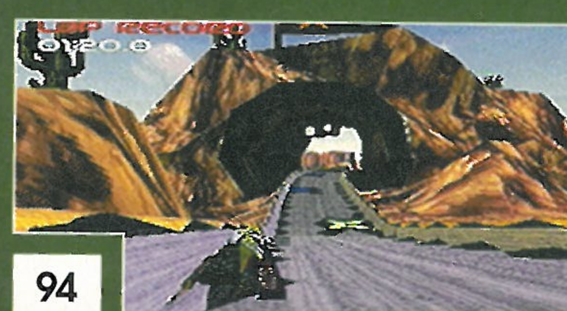
versión final

Mario ha tardado cuatro años en regresar con una aventura exclusiva de Súper Nintendo y bate nuestro récord de puntuación. A la vez, sorprenden los polígonos de Psygnosis en Destruction Derby y Wipeout para PlayStation.

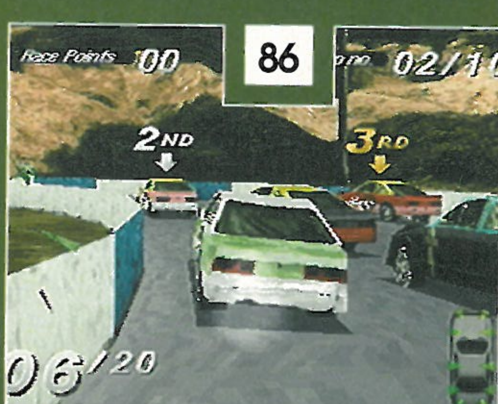

78


90


74



94



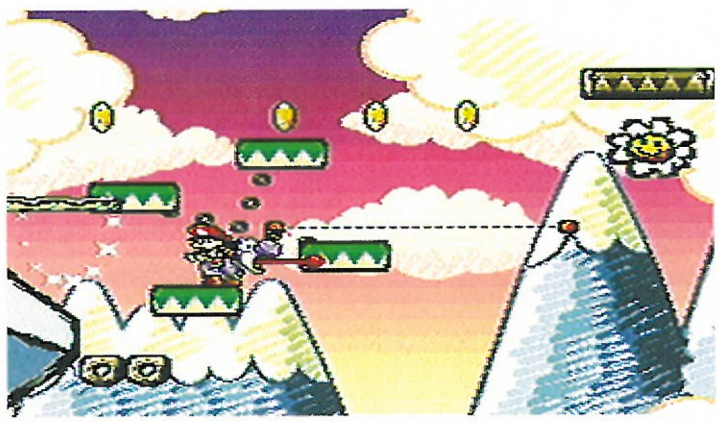
86

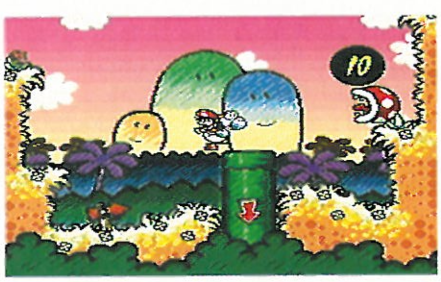


98


100

Super Mario World 2
Yoshi's Island









La intro en SMW2 tiene la misión de ubicarnos temporalmente en la biografía de Mario.

por J. Luis Sanz

Han pasado cuatro años desde que Mario protagonizara las primeras portadas en muchas revistas especializadas de toda Europa. **Shigeru Miyamoto**, su creador, que ya contaba con una enorme fortuna cimentada en la venta de cartuchos para la NES, vió cómo su hijo alcanzaba las más altas puntuaciones y miles de piropos. *Super Mario Bros 1, 2, 3* y *The Lost Levels*, son la herencia más clásica que supo recoger y amplificar *Super Mario World* de Súper Nintendo. Cuatro escasos megas, con un centenar de fases aproximadamente, muchos secretos escondidos y mundos perdidos. Un desafío que, reiterando lo dicho en la versión beta del mes de septiembre, muy pocos usuarios tienen el privilegio de haber terminado completamente.

Yoshi´s Island, la nueva entrega, hace honor al protagonista que, curiosamente, menos controlamos en esta ocasión. Mario, aquí, es un simple espectador, en un programa que respeta fielmente la filosofía de juego que le ha hecho famoso.

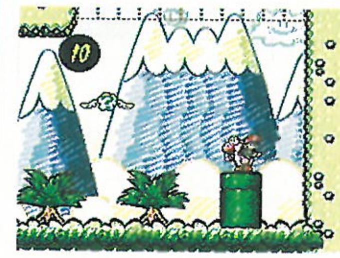
Nombre original :	Super Mario World 2
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Nintendo
Programación :	Interno
Soporte/megas :	Cartucho/32 Mb

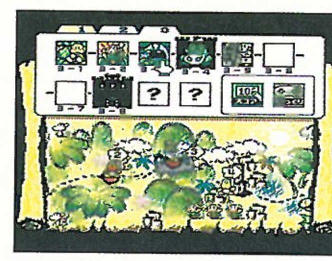
Mario oye, mira y calla, contemplando el enorme tamaño de los decorados, amplificados por el efecto impulsor del chip súper FX2.

Tambien, la inclusión de este artilugio (recordad que ya los juegos diseñados para NES, como *Super Mario Bros 3*, incorporaban chips extras para obtener más colores, más canales de sonido o para facilitar las labores de proceso) garantiza un tamaño descomunal de los sprites, que sufren rotaciones y distorsiones frecuentes, sin causar ralentización alguna en la máquina. Se ha perfeccionado así las rudimentarias técnicas del primer *Mario World* cuando eliminábamos a un enemigo: éste desaparecía con un efecto discutible, de poco mérito conceptual y plástico. Ahora, este simple hecho ya constituye un evidente punto de espectáculo; cada vez que se elimina un rival, se producen explosiones de variado calibre y meritorias rotaciones (como en los juegos de Neo-Geo). Cualquier sprite que se mueva por la pantalla, sufre a lo largo de las fases un gracioso deterioro por arte del chip FX2 *made in Argonaut*.

A nadie escapa también el enorme trabajo que significa hilar todos los puntos argumentales del juego para hacer una maraña de fases que, conectadas unas a otras, nos llevan por los distintos mundos a estancias cada vez más complejas. Esta es una característica clave en los juegos de Mario, al igual que el modo de controlar a Yoshi, el protagonista.

Este carismático personaje nació en el primer *Mario World* y su carrera ha sido meteórica en multitud de productos de la casa,

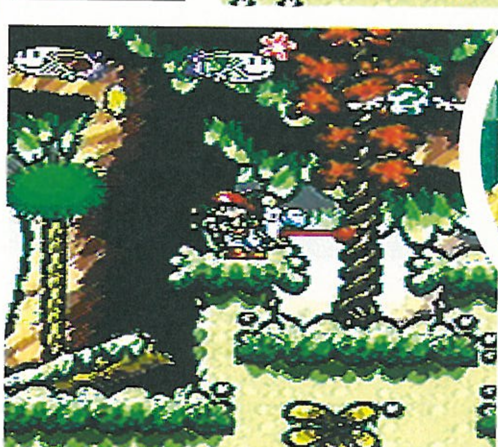




Conocidos











Mundo 1, nivel 2.

Omitir en los juegos de Mario las tuberías, monedas o plantas carnívoras es renunciar a su condición de clásico.

que fueron solventados con distinta gracia y suerte. *Yoshi´s Safari*, *Mario & Yoshi* o *Super Mario Kart* son claros ejemplos de su continua presencia. Argumentalmente, Mario recorre un camino exacto al de Indiana Jones, que viajó en 1935 al Templo Maldito para, después, en 1936, rescatar el Arca de la Alianza. Mario primero vivió su *Mario World 2* y, posteriormente, acabó jugando en un mundo más simple, pero igual de divertido, en el primer *Mario World*.

Este caos de títulos, años, escenarios y acciones resulta más confuso si nos percatamos de la tierna edad del bigotudo y futuro fontanero que monta en las capturas al Yoshi de turno. No levanta más de un palmo de los dos que finalmente debe medir.

Yoshi´s Island tiene la virtud de ser esperado, de haberse convertido en el objeto del deseo de muchos y fieles aficionados que llevan cuatro años aguardando. A diferencia de otras mascotas, más dadas a tener entregas anuales, y exactas unas de otras, Mario ha sabido esperar, ha recopilado todos sus recuerdos de la infancia y los ha reunido en una aventura que explica, paso a paso, todas sus aficiones posteriores. Para mayor alegría de sus fans, el juego ofrece una programación experta: combina muchas de sus nuevas características con las ya conocidas de entregas anteriores, con movimientos, personajes, músicas y

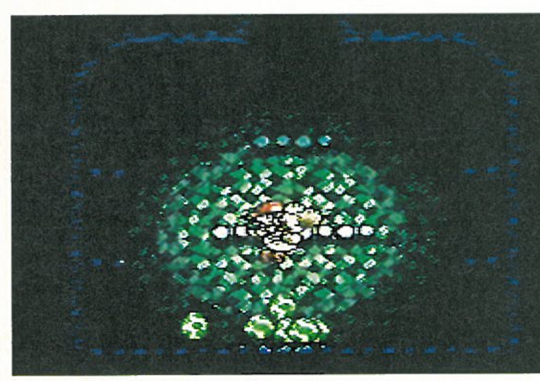




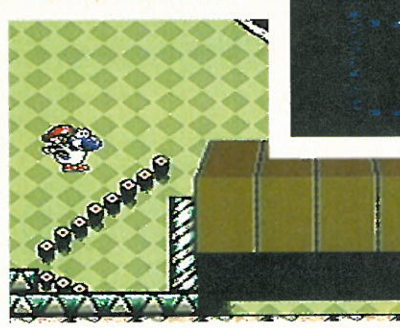


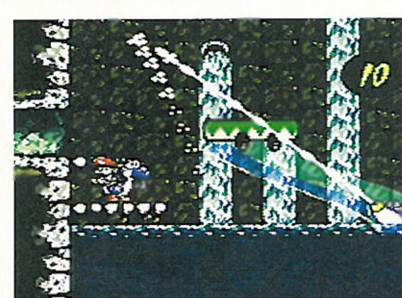
Efectos











Publicidad



Los gráficos de SMW2, más allá de rimbombantes técnicas, tienen un claro referente en los dibujos animados.



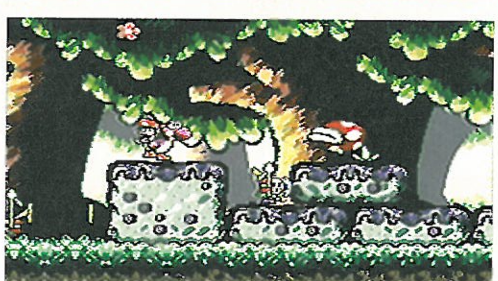


Scaling



Colorido

Nintendo ofrece un cartucho que puede eclipsar a recientes estrellas más evolucionadas para 32 bits.





efectos.

Cuando manejamos al protagonista, tenemos la sensación de conocer su esencia, de que ya hemos jugado con él y, casi instantáneamente, obtenemos la nítida sensación de estar continuando las andanzas que pudimos experimentar hace cuatro años con el primer capítulo.

Nintendo sabe lo que hace cuando hay que mimar a sus mascotas. Mario, además, tiene el don de adaptarse a la edad creciente de sus seguidores, a pesar de ser un fetiche para los más pequeños.

Eso no es óbice para que el avezado jugador con varios lustros de experiencia, se siente con tranquilidad y deguste una barbaridad gráfica con grandes dosis de juego que para coleccionar. Debéis disculpar mi euforia desmedida, pero el reencuentro con Mario, esta vez, ha sido plenamente satisfactorio.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
93

Fantasic **Pinball**

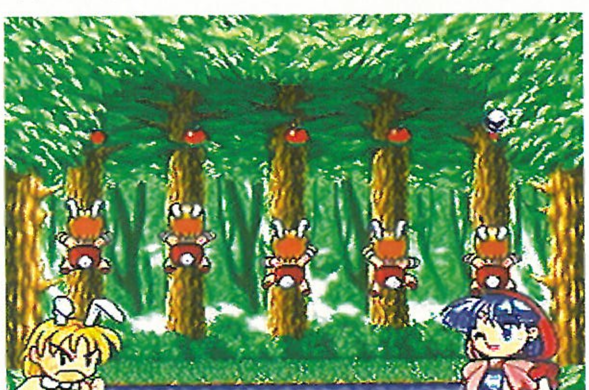
por Javier S. Fernández



Campo de fútbol.




Cangrejos bumpers.




Angelotes.


Bonus.



Nombre original :	Fantasic Pinball
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Tecno Soft
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

Son numerosos los antecedentes que existen de títulos que reproducen los laberínticos tableros de las viejas máquinas del millón, sobre todo en los formatos de 16 bits. A la hora de realizar un pequeño recuento de estos programas, se podría recurrir a una clasificación en dos tipos de juegos notablemente diferenciados: de un lado, aquellos que buscan una simulación perfecta, casi real, con tableros y sensaciones muy similares a las que los auténticos pinballs ofrecen (*Super Pinball* de Meldac Kaze y sus cuatro tableros constituye un buen ejemplo). De otro lado, podemos encontrar aquellos títulos que, adquiriendo un desarrollo similar, optan por un diseño menos real, con abundancia de elementos arcade y con un diseño gráfico



Fantasic Pinball ofrece tres personajes de diferentes características durante el juego.



mucho más infantil. *Battle Pinball* de Banpresto (**ÚLTIMA 4**) y *Jaki Crush Super Pinball* de Naxat para Súper Nintendo, junto al *Dragons Fury* (conversión de Naxat de un título de Turbo Grafx para Mega Drive), son exponentes de esta original forma de concebir un pinball.

Atendiendo a esta diferenciación, *Fantasic Pinball* puede ser encuadrado dentro de este segundo grupo. Sus gráficos, al más puro estilo nipón, huelen por los cuatro costados a Súper Nintendo y los diseños de los diferentes tableros recuerdan excesivamente a títulos realizados para esta consola de 16 bits.

Tecno Soft ha construido un programa atractivo, visualmente agradecido, que peca, sin embargo, de ser demasiado complicado; no tanto por el nivel de dificultad como por el excesivo número de elementos introducidos en el juego. Esta particularidad provoca que la acción se vea enturbiada y no resulte tan rápida como sería deseable. Razón fundamental que constituye, en este y cualquier otro tipo de juegos, su esencia original.

Paralelamente (como podéis comprobar en la página 32), Virgin está a punto de lanzar un título del mismo género, pero más afín a la tendencia realista, diseñado bajo las pautas más tradicionales pero con técnicas 3D. Como es obvio, ambos programas no pueden ser contemplados bajo el mismo prisma porque, aún dentro del mismo género, suponen dos opciones de compra diametralmente opuestas.

Así, *Fantasic Pinball*, pierde muchos enteros en la valoración global, aunque no negará un rato divertido si hay interés.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
52



El castillo.





Carrusel.

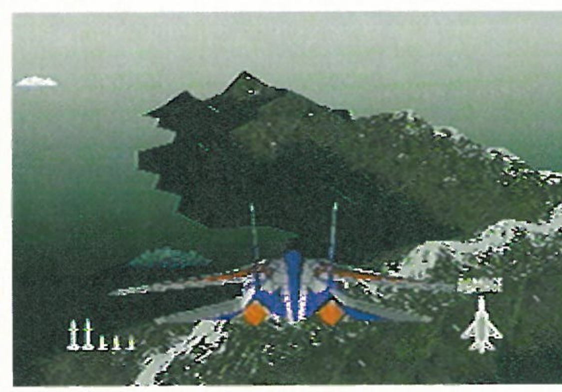
Gráficamente el juego resulta delicioso, tanto por el diseño de los tableros como por el tratamiento del color que presentan.

Ace Combat



por J. Luis Sanz

Nombre original : Ace Combat
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Namco
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Todos los elementos orográficos están representados con texturas muy reales. La suavidad de los movimientos ofrece una mayor diversión.

Cuando un aficionado decide acercarse a un programa de estas características sin prejuicios, lo primero que percibe es que no hay que discurrir demasiado para encontrar el interés del juego. Son esos mismos usuarios que, en otras ocasiones, han rechazado los simuladores, obcecados en no querer reconocer la evidencia de la diversión que son capaces de ofrecer.

Ace Combat puede ser definido como un simulador, en la medida que respeta unas premisas fundamentales que deben acompañar a cualquier ejercicio de vuelo: los efectos de la gravedad sobre el avión y la certeza de que si la nave se acerca demasiado al suelo, el accidente es seguro.

Si obviamos esos dos detalles, *Ace Combat* es un arcade de objetivos claros, sin titubeos de estrategias: hay que derribar todo lo que se

Variedad









cruce por nuestro camino con la denominación de origen puesta en su lomo: Target. Un matamarcianos aventajado, con algo de misiones estratégicas, que cuenta con un referente en los salones recreativos.

Ace Combat es heredero de glorias ajenas a Namco. *Afterburner* puede servir, sin las sofisticaciones técnicas del presente, como justo punto de partida para comprender su filosofía: disparar a bocajarro, una vez hemos conseguido burlar las fuerzas centrífugas, centrípetas y de inercia para colocar al blanco en nuestros dominios. Cogido el tranquillo, avanzar en las misiones está garantizado.

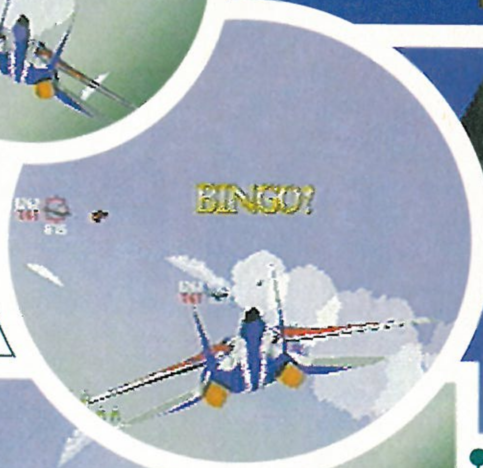
Una atrevida apuesta por un género difícil que gusta de palabra pero no de hecho. Obligar a un comprador a adquirir un programa así sólo es aconsejable cuando se conocen los fundamentos de otros títulos, por ejemplo, de PC. Tiene bastante miga cuando tomamos la decisión de jugar y no puede desencantar a nadie porque sus texturas y polígonos típicos están producidos con corrección.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
74


¿Llegará el misil?


Zona de operaciones.


¡Tocado!




Giro peligroso.


B-52 alcanzado



Namco ha vuelta a ser fiel con las dos perspectivas de juego. La interna es bastante más interesante.

Nombre original : Flashback
Realización : 1995
País : EE.UU.
Compañía : U.S. Gold
Programación : Delphine
Soporte : CD-ROM

Flashback

por Javier S. Fernández


Plano de la fortaleza.


Cartucho del puente.


Holograma.


Cinturón gravitatorio.


Tarjeta.


Intro.

Cinemas


Permiso de trabajo.

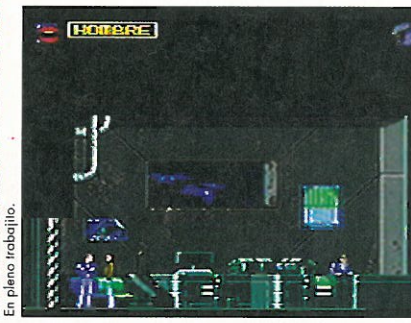
A diferencia de las versiones realizadas para los formatos de 16 bits, en esta ocasión la adquisición de cada uno de los diferentes objetos viene acompañada de cinemas en 3D.

Hablar de *Flashback* es hablar de un clásico. Fue pionero, junto con el mítico título para PC *Prince of Persia* (cuya magnífica versión para Súper Nintendo corrió a cargo de Konami), de una modalidad de plataformas muy especial denominada 'de movimientos'; un tipo de juegos que han encontrado continuidad en otra serie de títulos que exhiben planteamientos muy similares. *Blackthorne* de Interplay, *Nosferatu* de Seta e incluso la secuela en estilo de Delphine titulada *Another World*, constituyen un botón de muestra de un género especialmente atractivo, que combina a la perfección las plataformas más clásicas con pronunciados toques de aventura y virtuosas animaciones. Una perfección gráfica que requiere un entrenamiento de juego, de manejo del sprite principal.

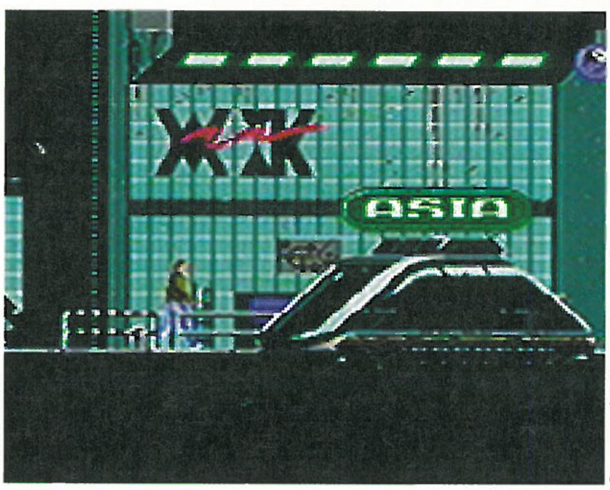
Haciendo un poco de memoria, hay que recordar que el primer y original *Flashback* pertenece a la Mega Drive, cuya versión puede



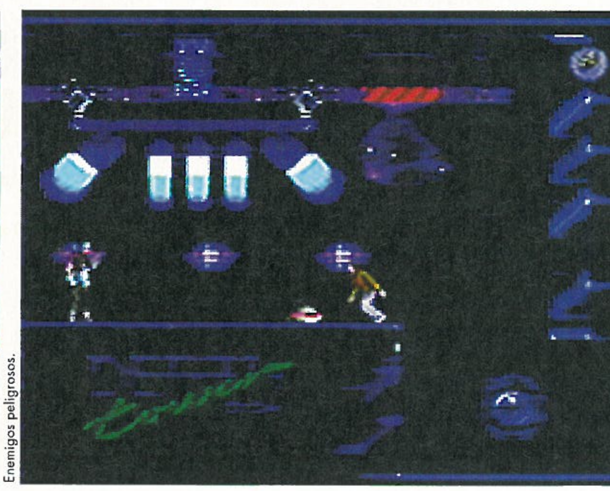
Primer nivel, la jungla.



En pleno trabajillo.



El metropolitano.

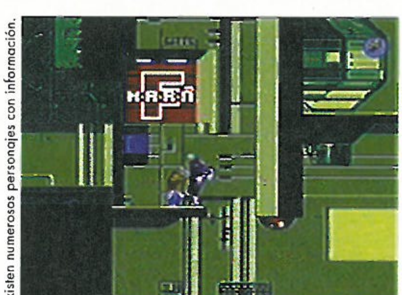


Enemigos peligrosos.

considerarse como la más importante de cuantas hasta la fecha han sido realizadas, aunque sólo sea por su condición de precursora. 3DO, Amiga, PC o Súper Ninteno han contado con sus versiones exactas, que no han variado, en esencia, ninguna de sus opciones de juego fundamentales, es decir, fases, gráficos, objetivos o dificultad.

Una tarea difícil, para todo usuario que se enfrenta por primera vez al programa es el control del protagonista: hay que tener muy claros cuáles son los controles de disparo, carrera o salto. Por eso, al principio, la frustración puede convertirse en un odio irracional hacia el programa.

Los cinemas son otro aspecto complejo. Los antiguos creados con polígonos planos bajo la técnica *Rotoscoping* gozaban de cierto halo



Existen numerosos personajes con información.



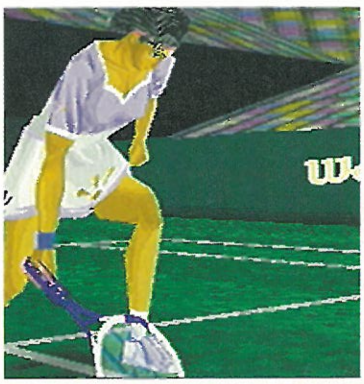
Afortunadamente, el juego está traducido.

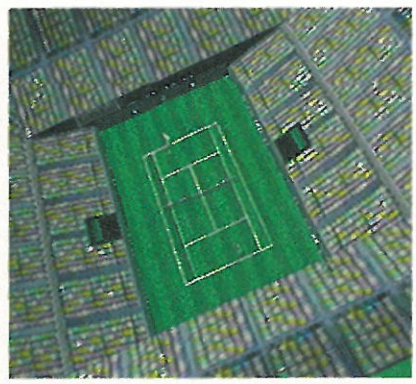
de dificultad, como si su ejecución le costara a la consola. Las frías digitalizaciones 3D no dejan de ser como otras miles que aparecen en cualquier programa. Hay que evolucionar, pero con mesura.

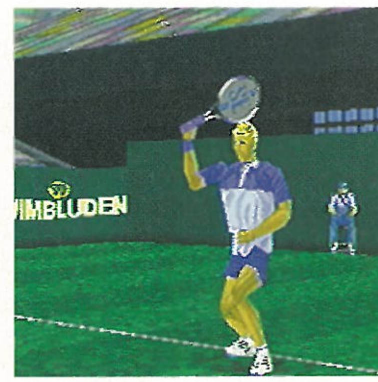
Flashback constituye una jugable apuesta arcade para el sistema CD-i, que no defrauda si nuestro anhelo de diversión se encuentra en los 16 bits. Mantiene el interés del clásico, algo meritorio si tenemos en cuenta lo poco interesantes que resultan otros títulos de su generación.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
60

Ground Stroke











Ground Stroke es uno de esos juegos que encandilan desde el principio por la cuidada puesta en escena. Por desgracia, el resto no acompaña en igual medida.

por Javier S. Fernández

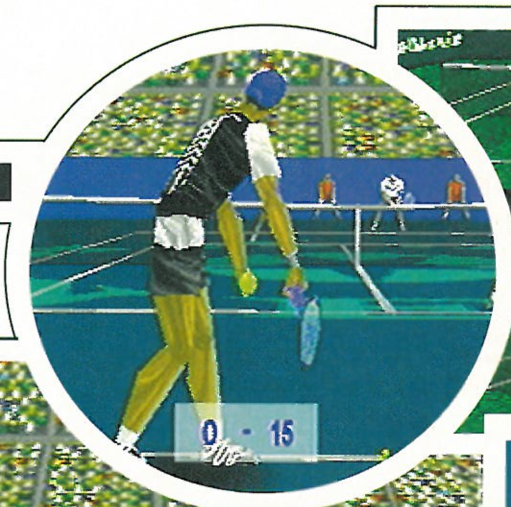
Nombre original : Ground Stroke
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : S.P.S. Development
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

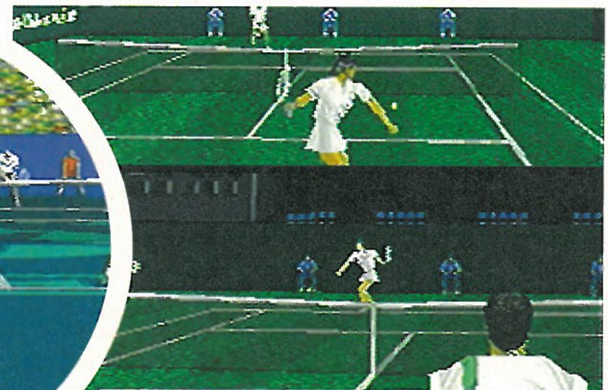
Poco a poco, gran parte de los deportes más importantes empiezan a contar con versiones en los nuevos formatos, en su mayoría, realizadas bajo las pautas que mandan en las preferencias de un público extensamente obsesionado con las características técnicas de los programas.

Ground Stroke continúa la tendencia iniciada por Electronic Arts con su *FIFA Soccer*, continuada por Sega con *Victory Goal!* y culminada por Imagineer con su particular visión del *volleyball*. En esta ocasión, S.P.S. exprime al máximo las posibilidades que las manidas técnicas de polígonos ofrecen, especialmente en el apartado de los movimientos, tan suaves como reales y, más aún, en la gran versatilidad que ofrece a la hora de posibilitar el seguimiento de los partidos desde una amplia variedad de águlos diferentes.

Tal y como sucediera en *Virtual Volleyball* (**ÚLTIMA 7**), aunque en mucha menor medida, *Ground Stroke* no acierta con la jugabilidad.

Vistas

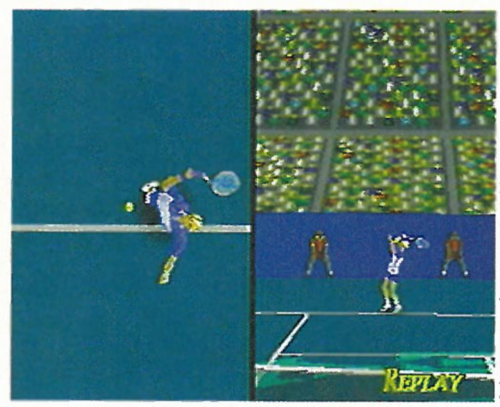




Doble visión. Complicada, pero eficaz.

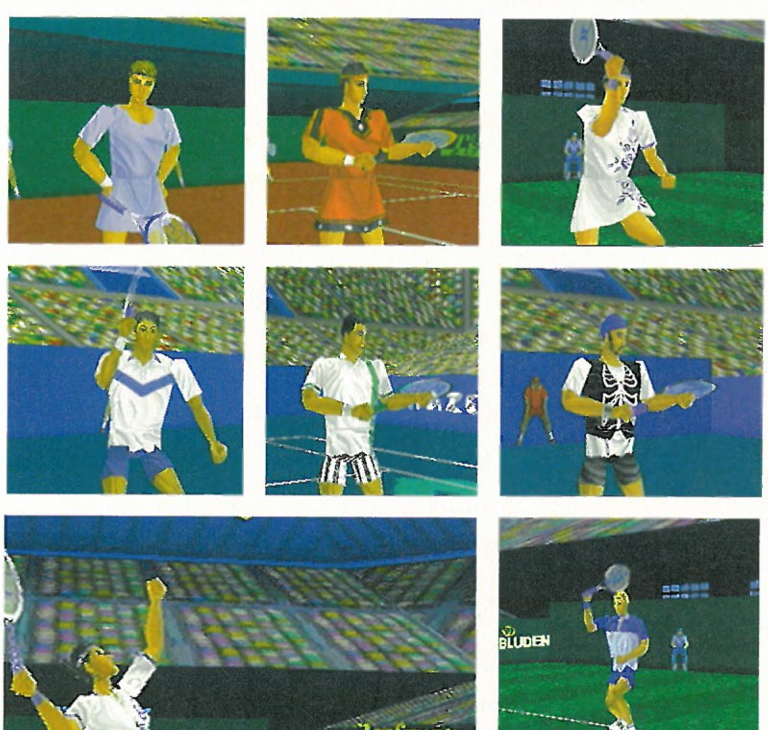


Desde el fondo de la cancha.



Spli screen con dos perspectivas diferentes.

Jugadores



Se queda en una tremenda calidad gráfica, pero sin alcanzar el nivel de diversión que otros títulos como *Final Match* de Human o *Super Tennis* de Tokin House fueron capaces de ofrecer en los 16 bits de Súper Nintendo. S.P.S. se ha obsesionado tanto con la perfección de los movimientos de los tenistas, que estos acaban por ralentizar en exceso la respuesta del jugador a las órdenes del pad.

Aunque resulte precioso gráficamente, *Ground Stroke* no respeta la proporción debida de diversión que como programa de juego merece regalar al usuario.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
48

Outlaws of the Lost Dynasty

por Javier S. Fernández

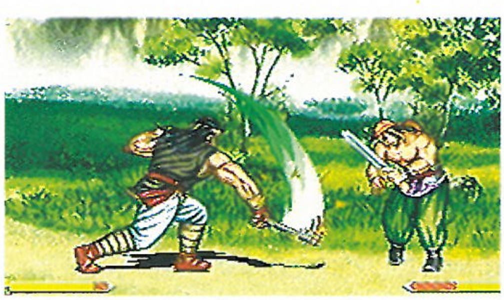
Nombre original : Outlaws of the Lost Dynasty
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Data East
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Tanto por el colorido como por el diseño general, el programa recuerda a las producciones SNK.

Data East recurre a los clásicos planteamientos exhibidos en los juegos de lucha de las famosas MVS de SNK. *Outlaws of the Lost Dynasty* se mira de forma caprichosa en el espejo de los *Double Dragon, Fatal Fury, Samurai Shodown* y tantos otros.

Tras numerosas incursiones en el desarrollo de productos para Súper Nintendo (*Caveman Ninja, Shadowrun, Sidepockets* o *Sengoku*), Data East se introduce en la creación de software para la Saturn de Sega. Después de la versión 32 bits de *Sidepocket* (**ÚLTIMA 7**), ahora lanza un título que representa los conceptos más tradicionales de los juegos de lucha, encarnados como ningún otro por *Street Fighter II*. Tanto es así, que los diseños de los sprites y de los diferentes escenarios se muestran sospechosamente similares a los exhibidos en la saga de Capcom.

Colores fuertes, rapidez en los movimientos y los inevitables golpes especiales (para regocijo de 'pseudotorpes' de muy sencilla ejecución), forman el eje principal





Golpe especial.



E. Honda.





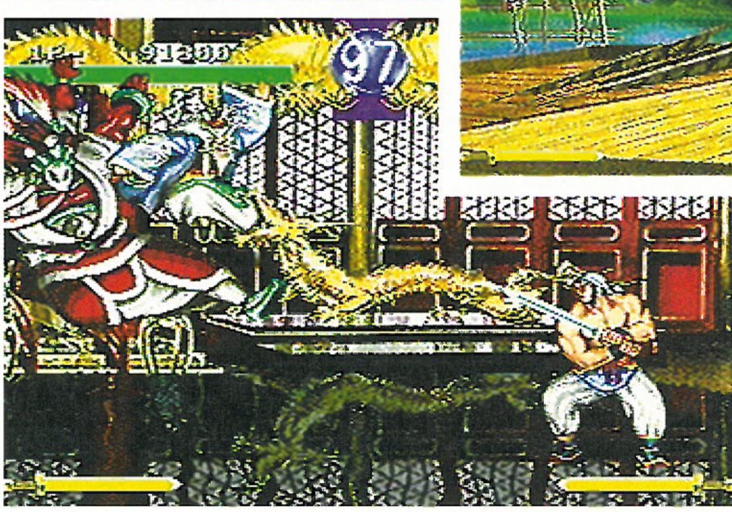


Sprites de gran tamaño.





El diseño de los personajes recuerda a Street Fighter.





de un título que, curiosamente y para escarnio de los responsables de *Shin-Nihon Kikaku* (SNK), no deja entrever deficiencia temporal alguna a la hora de reproducir en pantalla los aspectos del juego.

Recomendable para los grandes amantes de los juegos de lucha, *Outlaws of the Lost Dynasty* viene a cubrir ese posible hueco que los ya mencionados clásicos o las diferentes versiones de estos títulos no habían acabado de llenar con suficiente calidad en las máquinas de reciente aparición. Consolas que no contaban hasta la fecha con un genuino representante de este género con tanta solera en sistemas como Mega Drive o Súper Nintendo.

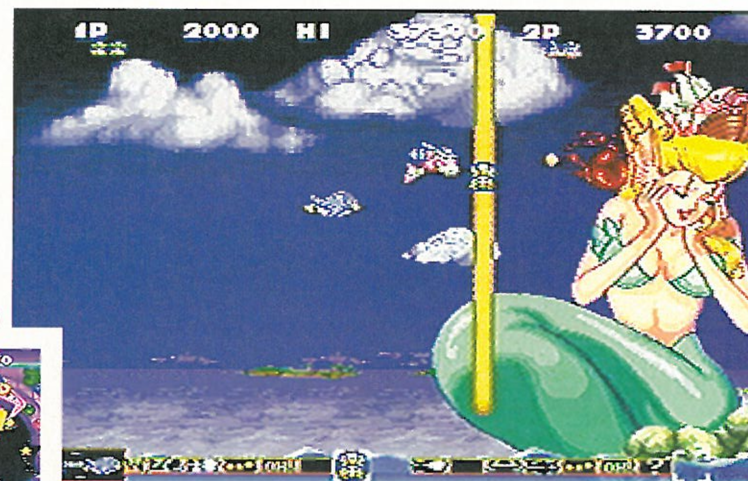
Habrá quien descalifique su adquisición por considerar sus planteamientos obsoletos, con la misma contundencia que quien lo defienda bajo un claro "no sólo de polígonos vive el hombre". En cualquier caso, el juego cumple su cometido: es un programa tan bueno como cualquiera de los ya existentes para SNES y Mega Drive.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
60

Parodius deluxe pack

por Carlos Ballester

Nombre original : Parodius deluxe pack
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Konami
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Sirena, un loque exótico para un clásico.

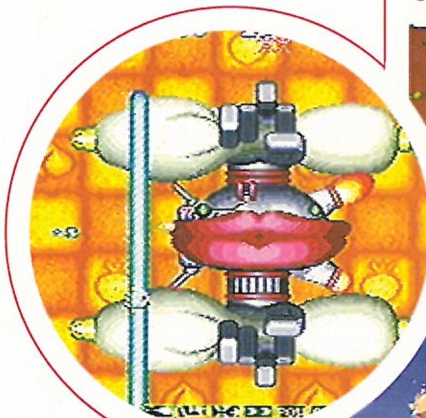


Jugador 2, adelante.

El sentido del humor es parte fundamental dentro de esta 'parodia' de Konami.



Pollon superlativo.





Konami, el verdadero maestro de los *shoot'em up*, aborda la conversión de uno de sus títulos más singulares. *Parodius* es un homenaje a un tipo de juegos en los que son verdaderos especialistas y una burla a todos los clónicos surgidos al amparo de su éxito, que repetían de forma vergonzante los mismos planteamientos sin pudor.

Bajo el nombre de *Parodius*, y con la clarificadora coletilla *deluxe pack*,



Publicidad nada subliminal.

Un Panda bailarín.

Admiraciones peligrosas



El primer y original Parodius.

Konami ha querido ser agradecido con un título muy singular: el primer y original Parodius.

se esconde un título que revive la vieja esencia de los clásicos con los que muchos nos enganchamos (en el sentido más cariñoso de la palabra y para aclaración de posibles sociedades protectoras de los más diversos derechos de niños y seres varios) a este inagotable filón de entretenimiento que el ocio electrónico nos facilita.

Al igual que en la entrega para PlayStation, comentada ya en estas páginas (**ÚLTIMA 4**), *Parodius deluxe pack* incluye tanto la versión original como su secuela *Parodius 2*.

Lejos de cualquier pretensión técnica, Konami mantiene al 100% la esencia de sus títulos, sin reclamos espectaculares: un arcade llano repleto de tiernos y descarados gráficos, e innumerables toques humorísticos.

A pesar de sus románticas virtudes, es prescindible para usuarios experimentados en las conversiones de 16 bits. Comprarlo es un sano, y exclusivo, ejercicio de respeto hacia los clásicos que han movido este sector a los parámetros actuales. Más allá de esa pretensión, su simpleza puede parecer insultante para los menos acostumbrados a la magia de Konami y sus particulares improperios al resto de imitadores.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
72

Battle Monster

Cuando esta 'batalla de monstruos' caiga en las manos de los usuarios, por un momento la sombra de la grotesca apuesta de Atari en el terreno de los juegos de lucha tipo *Mortal Kombat* para Jaguar (el pésimo *Kasumi Ninja*), parecerá planear sobre la producción de Naxat Soft. Esta compañía, con alguna experiencia en el desarrollo de títulos para consolas de 16 bits como *Jaki Crush S. Pinball* y el simulador de golf *Super Naxat Open*, ambos para Súper Nintendo, recoge la exitosa fórmula impulsada por Acclaim y que diera paso a un sinfín de





por Gonzalo Herrero

Nombre original : Battle Monster
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Naxat Soft.
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM







Magia de Sfion.

El diseño gráfico, demasiado rococó, provoca en ocasiones la confusión entre los luchadores.



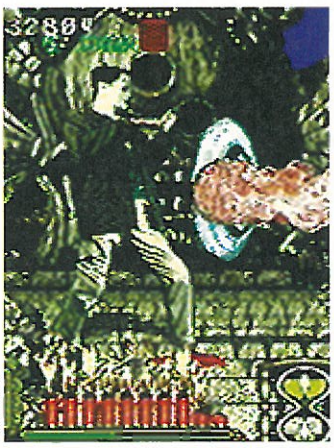
S. Jam, herido por Naga.

imitaciones. En la mayoría de las ocasiones, estos clónicos ofrecían una calidad escasa y sus únicos méritos residían en la mera exposición de golpes y maltratos varios, sazonados con grandes dosis de hemoglobina. Títulos como *Kasumi Ninja* cometieron la imprudencia de asimilar sólo este último apartado, sin profundizar en el desarrollo del juego y el resultado fue vulgar e insípido como pocos.

Battle Monster se identifica con algunas de estas pautas. Gore a raudales y combates confusos es lo que podemos encontrar en un título que, si bien no merece la nefasta consideración que obtuvo el fiasco



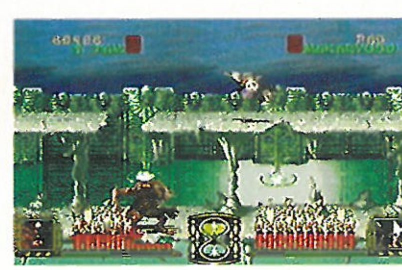
Patada a Ki.Ba.


Deathmask.


Morphing de S. Jam.


Chili & Pepper calcinados.




Ejemplo de doble plano.


Flecha de fuego de Makaryudo.

de Atari, su aparición en el mercado no encuentra justificación para las exigencias actuales del usuario.

En su descargo hay que anotar la voluntad puesta por los responsables de Naxat para dotar al título de una cierta variedad. Se han incorporado doce luchadores diferentes, cuyos originales diseños parecen sacados de una película de *zombies*. Esto posibilita una gran variedad de comportamientos durante la lucha, con golpes originales y diferentes en cada uno de los guerreros.

Entre sus virtudes destaca especialmente la posibilidad de combatir en dos planos diferentes de juego, al más puro estilo *Fatal Fury*.

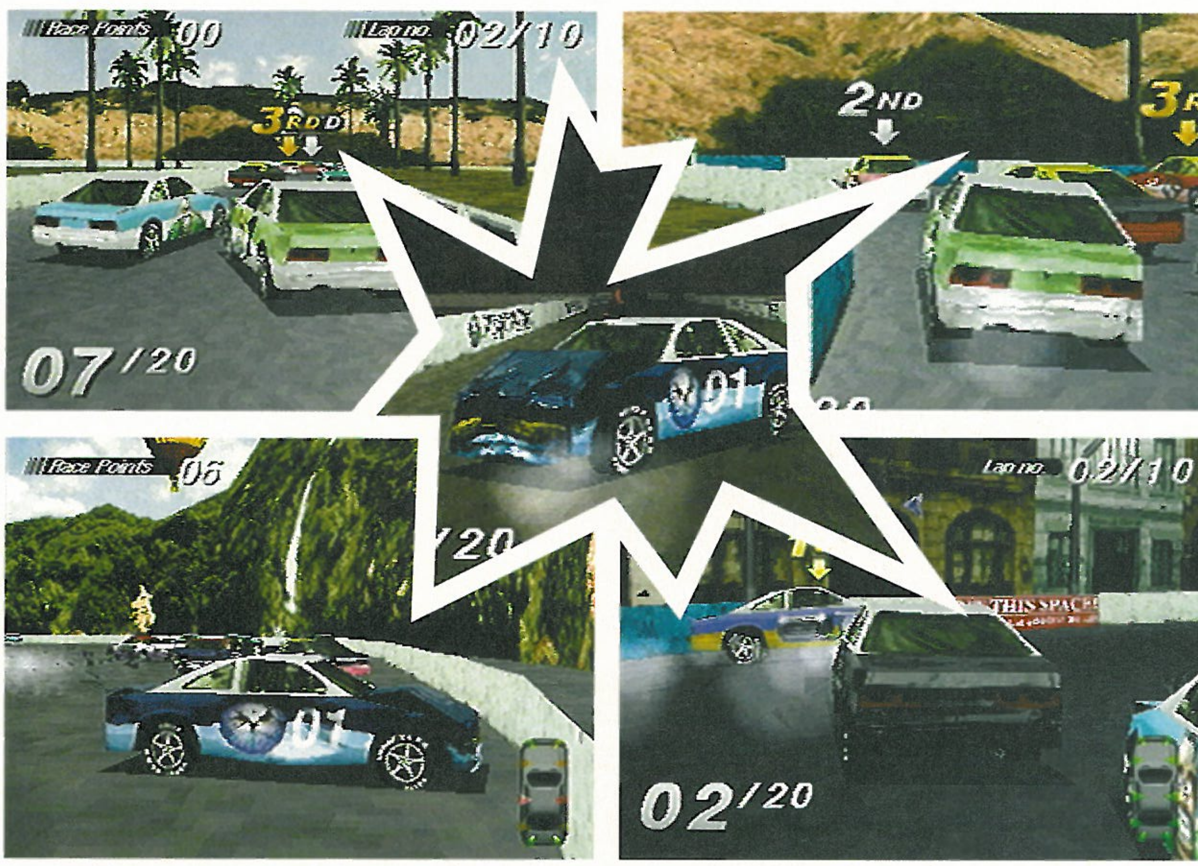
Algunos escenarios presentan torres, rampas o, simplemente, rocas colgantes a los que es posible acceder de forma sencilla. Esta característica otorga un cierto toque estratégico a los combates.

En el debe del programa hay que anotar una cierta brusquedad en los movimientos y, sobre todo, un alto grado de confusión gráfica. Esto provoca que en algunos escenarios seguir a los guerreros sea más un ejercicio de intuición que de agudeza visual.

Battle Monster, más allá de meras consideraciones sobre sus cualidades técnicas, encuentra su principal traba en el desarrollo del juego, demasiado explotado y poco innovador. Títulos como *Tekken*, *Toh Shin Den* o *Virtua Fighter* se convierten en obstáculos demasiado prominentes, que impiden que *Battle Monster* encuentre un hueco dentro del abanico de posibilidades del que disfrutan los usuarios de Saturn.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
46

Destruction Derby



Circuito Ocean Drive.

Circuito Ocean Drive. Luchando por un puesto de cabeza.

Modo destrucción total.

Circuito nocturno en la ciudad.

por J. Luis Sanz

Modas y gustos aparte, existe un tipo de juegos que ha acabado convirtiéndose en un estándar, alejado de preferencias más o menos sibaritas, y que conduce una y otra vez al usuario frente a su monitor casi de un modo autómata, sin poder evitarlo. Son esos programas a los que siempre acabamos jugando cuando, hastiados de resolver enigmas en aventuras complicadas, decidimos calmarnos con un desarrollo plano, sin más exigencias que la habilidad y el instinto.

Nombre original : Destruction Derby
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Psygnosis
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

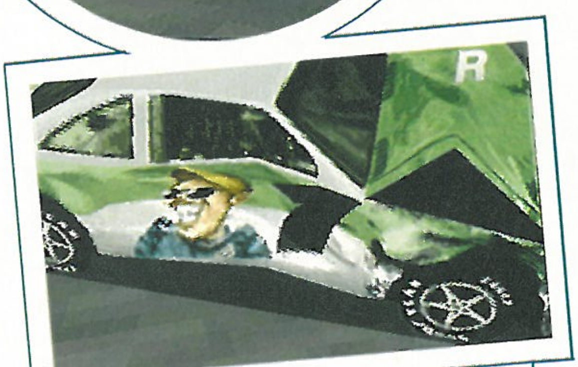
Destruction Derby pertenece al noble deporte de la conducción, que tan buenos productos ha dado a la PlayStation, Saturn o 3DO. Un género nítido, que ofrece pocas dudas de su rendimiento, una vez que los conceptos técnicos se han realizado con la perfección justa. Además, el título de Psygnosis apela a lo más profundo de nuestros recuerdos, introduciendo tintes subliminales en su desarrollo que lo convierten en especial.

Hasta ahora, los juegos de conducción nos invitaban a recorrer



Camino del exceso.

Coche con poco tamaño.



La espectacularidad gráfica del juego tiene un atractivo añadido en la perfecta realización técnica y los suaves movimientos de todos los elementos de pantalla.





un circuito, o tres, y dar vueltas para terminar en la primera posición. La victoria era el fin último y las adecuadas argucias en cada curva el único argumento para lograr el éxito o el fracaso.

Psygnosis nos ofrece esa misma oportunidad, más otra añadida que consiste en chocar incansablemente hasta convertirnos en los únicos supervivientes de tan extraño espectáculo. Mientras el cuerpo aguante, los golpes frontales, laterales, destrucciones totales o giros de 360º son el objetivo para aumentar los marcadores de puntuación.

Este es el detalle subliminal: los choques. ¿Quién no ha experimentado en sus juegos infantiles con los flamantes regalos de su padre y ha estrellado los cochecitos de hierro contra una pared hasta que todas sus piezas han saltado por los aires? Al final, nos quedábamos sin coches, pero la experiencia de ver cómo se ⇨



Empotramiento lícito.

El programa, como fiel discípulo del género de conducción, ofrece variadas vistas de juego para seguir su desarrollo de manera nítida y fiable.



Destrucción



Circuito Cross Over.



Circuito Ocean Drive.

deshacían era de una intensa emoción para nuestra pueril curiosidad.

Destruction Derby nos regala ese recuerdo sin que perdamos los coches y con la realidad que las modernas técnicas de programación permiten. Dando por hecho que los decorados y circuitos están realizados respetando escrupulosamente las tendencias actuales, lo verdaderamente especial del programa de Psygnosis es la manera tan perfecta que tienen los vehículos de destrozarse poco a poco según reciben golpes de los contrarios. La realidad es superada en dureza por la ficción: abolladuras en los laterales, morros absolutamente hundidos que apenas dejan ver lo que hay delante o partes traseras empotradas en una virtual, y acorazada, carlinga del conductor. Los golpes clásicos del *The Need for Speed* de Electronic Arts se ven recompensados y magnificados por la felicidad de saber que el resultado obtenido con cada uno de los accidentes es siempre el mismo: diversión.

Las astillas que saltan están recreadas con realismo, los

destrozos son proporcionales a la magnitud del choque y las combinaciones previas a la destrucción total son tan permutables como el modo de conducción. Por primera vez, es posible conducir en dirección contraria con la evidencia de que nuestro vehículo sufrirá daños. Es una ficción divertida, donde los virtuosismos técnicos asumen el papel principal. Sin ellos, el concepto que mueve a *Destruction Derby* sería inviable.

Ademas, su funcionamiento es sencillo y plano. Nuestro coche, que podemos elegir entre tres modelos distintos en diseño, decoración y dificultad, se mueve pulsando dos botones: marcha de avance o retroceso. No hay cambios manuales que compliquen el desarrollo. Así de sencillo. *Destruction Derby* tiene el valor añadido de pertenecer a un género muy aceptado por el gran público y que no necesita de muchas meditaciones para ser adquirido. Todas sus posibilidades de juego (como ocho jugadores interconectados con el *link-up*) son virtudes añadidas, pero siempre partiendo de un concepto originalmente agraciado.

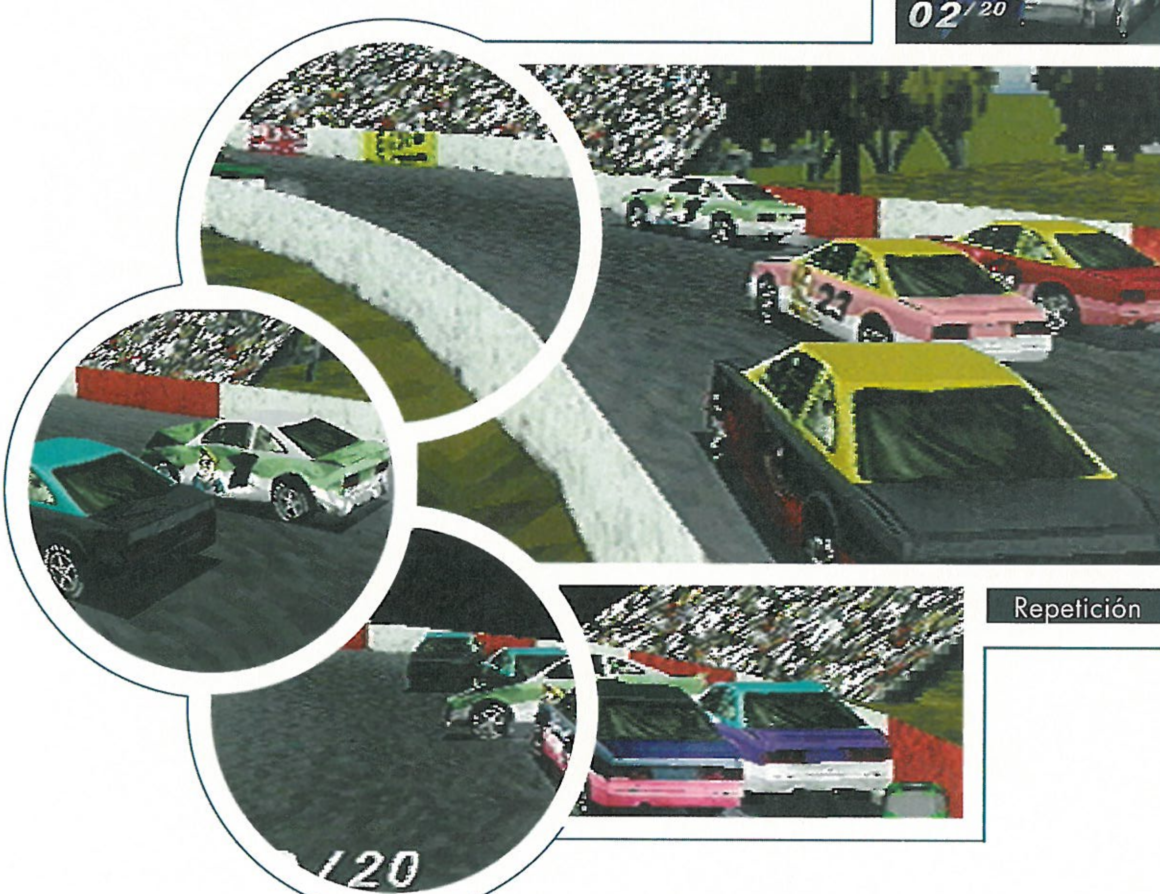
ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
84



Enemigo.



Choque frontal, vista interna.

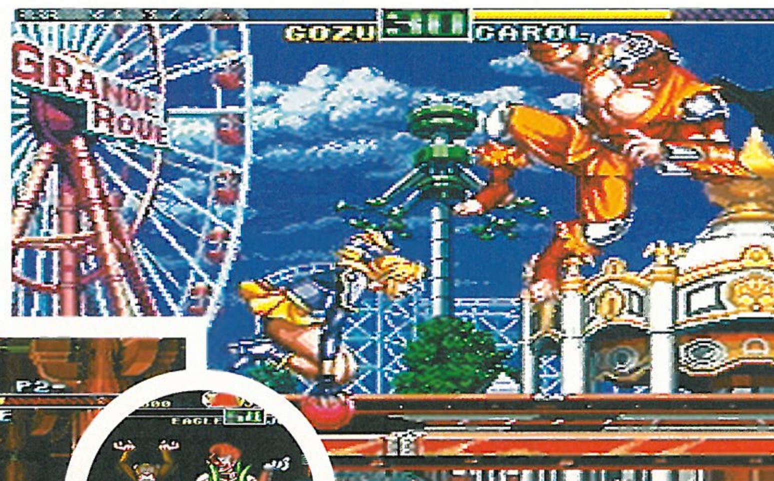


Repetición

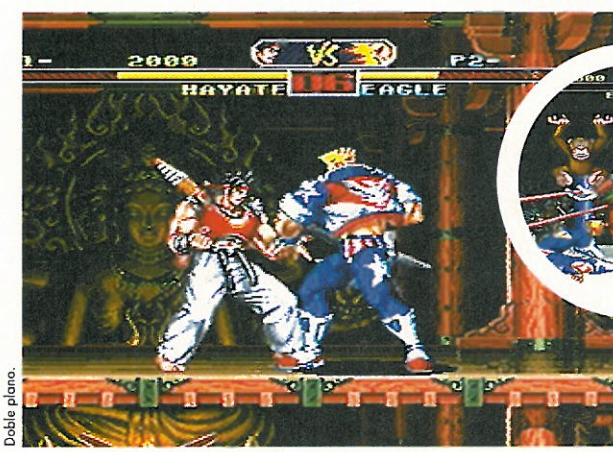
Savage Reign

por Javier S. Fernández

Nombre original : Savage Reign
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : SNK
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



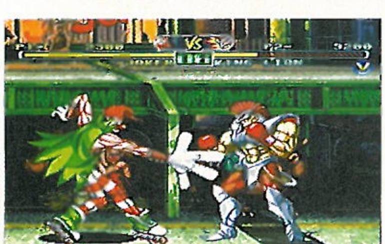
Gozu vs Carol.



Doble plano.




Eagle golpeando a Joker.



Joker el manazas.

Estamos ante la clásica entrega mensual de productos de la factoría SNK: *Savage Reign* no difiere de los planteamientos clásicos que tantas veces hemos destacado desde estas páginas. Es el enésimo exponente de una forma tan particular como escasamente original de realizar videojuegos.

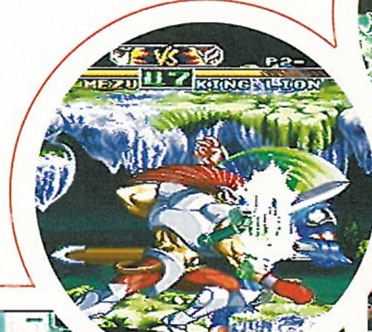
No vamos a recordar los numerosos precedentes existentes que, a fuerza de mencionarlos, se podrían enumerar con la misma mecanicidad que un párvulo recita las vocales. SNK ofrece más de lo mismo, aunque con algunos toques interesantes que confieren al juego un aspecto algo diferenciador. La compañía ha recurrido de nuevo al doble plano de juego ya incorporado en otros títulos como *Fatal Fury*. Esta opción, que tan buenos resultados ofrece durante el combate, ha sido asimilada y potenciada en este *Savage Reign*, gracias a la posibilidad de evitar golpes cambiando el plano de lucha (como ocurría anteriormente) y de continuar el combate incluso cuando los contendientes se encuentren en planos diferentes. Así, es posible lanzar magias y golpes especiales desde un plano de juego a otro, ofreciendo una lucha sin tregua.

Resulta reiterativo, pero es imprescindible señalar el alto grado de calidad alcanzado de nuevo por SNK. Neo Geo, pese a quien pese, sigue siendo uno de los formatos más capaces a la hora de ofrecernos sensaciones similares a las que se pueden disfrutar en las MVS de los salones recreativos. En el aspecto concreto de los juegos de lucha, nadie como SNK ha conseguido plasmar en una máquina doméstica las cualidades de las *coin-ops*. Gigantescos sprites con un colorido diferente, sumado a preciosos escenarios *inteligentes* (repletos de elementos móviles tremendamente atractivos que pueden ser utilizados durante el combate), en los que incluso se reproduce el efecto del amanecer y anochecer, hacen mantener a SNK con holgura una supremacía sobre todos los intentos de otros formatos por desarrollar juegos de lucha, salvando títulos como *Virtua Fighter* o *Tekken* que, si bien técnicamente se muestran tan espectaculares como sorprendentes, carecen del *glamour* característico en los juegos de SNK.

En resumen, más de lo mismo. Pero, mientras la constante sea este nivel de calidad, no puede ser nunca tomado como un motivo de queja.

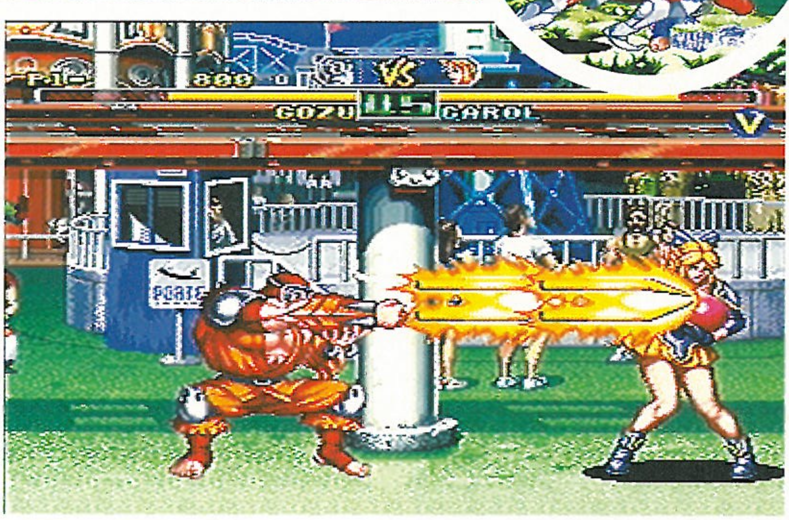
ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
72







Aunque pueda sonar un tanto tópico, Savage Reign es uno de los trabajos más brillantes de SNK.









Exasperantes tiempos de carga y demo de golpes: dos detalles muy propios en los productos SNK.



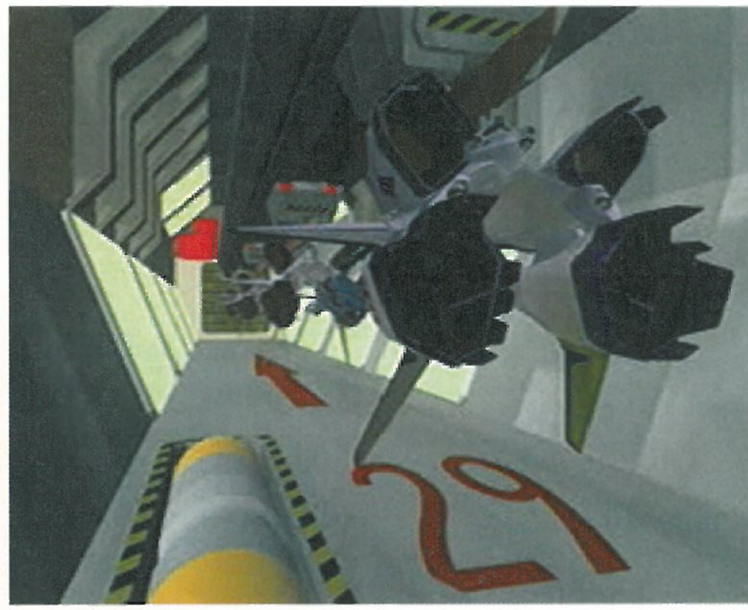




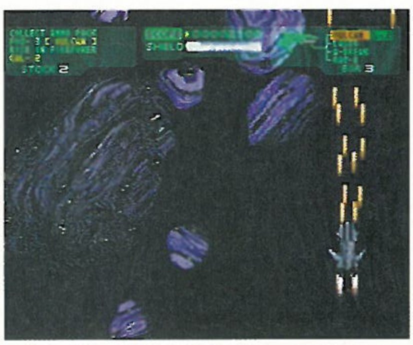
Philosoma

por Javier S. Fernández

Nombre original :	Philosoma
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	Sony Computer
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM



Una escena de la magnífica intro.



Nivel 1, al más puro estilo Raiden Projects.



De los diferentes desarrollos que presenta el juego, el tridimensional resulta, sin lugar a dudas, el más llamativo. Un atractivo que aumenta considerablemente según se van superando niveles.

Sony Computer reproduce en *Philosoma* el espíritu de los más clásicos matamarcianos de Konami. El programa recuerda a desarrollos tan sencillos como los que nos encandilaron en aquellos primeros arcades verticales del tipo *Phoenix*, *Terra Cresta* o *Xevious*. Aunque, evidentemente, este nuevo título ha sido potenciado con un buen número de novedosas opciones.

Durante el juego encontramos fases con desarrollos de lo más variado. Algunos niveles ofrecen la clásica perspectiva vertical como en *Raiden Proyect*, mientras que en otros se presenta el también clásico scroll horizontal al estilo *Parodius*. Entre ambos aparecen fases con perspectiva tridimensional, similares a las de *Rebel Assault* de Lucas Arts. El programa combina niveles puramente arcades con otros en los que, si bien se emplea la misma

perspectiva, ésta ofrece una visión frontal de nuestra nave y la posibilidad de seleccionar el tipo de disparo (hacia adelante o hacia atrás), de forma similar a como ocurría en el magnífico *Hellfire* para Mega Drive. Aquí es donde el juego encuentra su mayor esplendor, con rápidos y suaves movimientos de los decorados, que ofrecen un aspecto acorde con lo que se le debe suponer a un buen *shoot'em up* que pretende hacerse merecedor de una máquina de las contrastadas posibilidades de PlayStation.

Philosoma se muestra ágil en todos los aspectos. Los scrolls resultan suaves y gráficamente el nivel mantiene un claro *in crescenso* a lo largo del juego. Precisamente en el aspecto gráfico, las primeras fases pueden suponer un ligero desencanto, sobre todo después de contemplar la impresionante animación 3D del comienzo; sin embargo, los escenarios van adquiriendo un mayor grado de calidad conforme avanzan los niveles, hasta alcanzar algunos de una gran belleza.

Philosoma es un arcade puro. Cierto que tanta perspectiva puede resultar un tanto desconcertante y no cuente con las simpatías de los más puristas amantes de los matamarcianos. Sin embargo, este atrevimiento por parte de los programadores para renovar el género, no debe de ser óbice para que no se valore en su justa medida el excelente trabajo realizado por Sony.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
72



Enemigos de considerable tamaño.



Un momento de la huida.

Intro 3D



Enemigo de fin de nivel.

La intro inicial es uno de los aspectos más cuidados del programa. No tiene desperdicio.

Wipe**out**

por J. Luis Sanz

Nombre original : Wipeout
Realización : 1995
País : Reino Unido
Compañía : Psygnosis
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM



Circuito Altima.



Circuito Altima, en el túnel.



Parrilla de salida, circuito Altima.

Parece innegable que la evolución de la consola de Sony tiene unos referentes claros en Nintendo y su SNES. Dos máquinas cuya aparición en el mercado se ha distanciado cinco años, pero con unas semejanzas que se antojan premeditadas.

Primero fue el control pad, con evidentes reminiscencias del original de Nintendo: colores, colocación de los botones y norma de conexión; y ahora llegan hasta nosotros los primeros juegos netamente occidentales. *Wipeout* es como el *F-Zero* de SNES, pero con la clara evolución del RISC, que acelera los procesos lógicos para mostrar infinidad de formaciones gráficas ricas en diseños y color.

F-Zero, el referente, destrozó en cierta forma los moldes conocidos hasta el año 1992 cuando llegó a nuestras fronteras. Por primera vez, un sistema doméstico trasladaba complejos efectos gráficos de reescalado, rotación y deformación. Los circuitos del juego, con efectos de modo 7 tan comunes y conocidos en la actualidad, borraban del mapa las argucias de los programadores más experimentados, que siempre tuvieron como referencia de realización el *Pole Position* de Namco.



Circuito Altima.





Circuito Arridos, lanzando misiles.

Armas







Circuito Arridos.





El juego permite una vista interna y otra externa. La segunda es menos espectacular que la primera.

F-Zero y el control pad, dos elementos insustituibles que Sony ha repetido a conciencia, para hacer evidente su anterior nexo de unión con Nintendo y que acabó en tragedia clásica.

Con estas bases, Psygnosis ha producido un arcade de muy respetables dimensiones, sabiendo que llega con la primera hornada de lanzamientos y con la vitola de estrella que le ha otorgado gran parte de la crítica especializada. Negar las aptitudes del juego es negar la evidencia misma del esfuerzo realizado por los programadores y, más aún, obviar un espectáculo hasta hace pocas fechas inimaginable en un sistema doméstico.

El concepto que mueve al programa puede asemejarse al *Grand Chaser* de Saturn, con varias naves y circuitos para recorrer, ubicados en distintos planetas de un lejano sistema solar.

Ya en aquel caso advertíamos que globalmente el programa estaba muy bien realizado, con evolucionados decorados donde las texturas se habían diseñado con gusto. El problema era el mismo que siempre ha perseguido a este género: la irrealidad y falta de referencias claras que mantienen a nuestro vehículo en carrera. La ausencia de neumáticos adheridos al asfalto hace que perdamos la perspectiva de control o que una curva no alcance las cotas de

dramatismo a las que nos puede llevar a un accidente ficticio. Aquí, como ocurre en *Grand Chaser*, las naves levitan a varios centímetros del suelo, sin rozarlo, y se requiere un esfuerzo mental para imaginar las razones que nos llevan de un lado a otro de la calzada. A diferencia de los clásicos de conducción, este género necesita de un alto periodo de tiempo para su aprendizaje. Esto se convierte en un hándicap para los amantes de la velocidad sobre cuatro ruedas, que se perderán a las primeras de cambio sin hacer grandes marcas.

Lo que sí ofrece *Wipeout* de serie, sin ninguna mentalización previa, son decorados exquisitos, diseñados con un exclente gusto, amparados en unas texturas perfectas y circuitos de dificultad progresiva. Muchas veces, contemplar con vértigo un profundo cañón provocará que perdamos posiciones. El programa

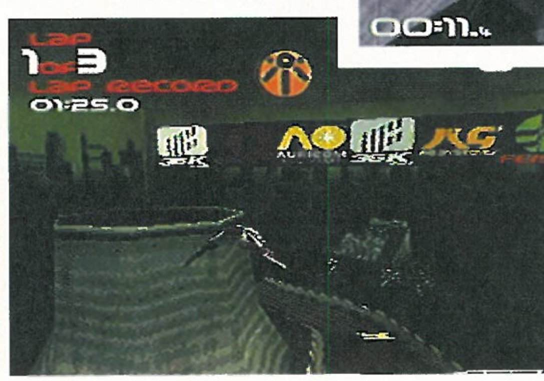


Salida



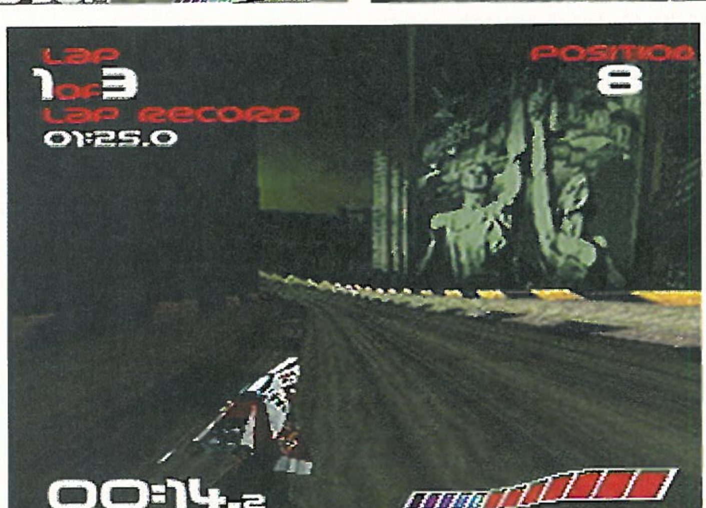








Publicidad





La valoración global no se ve afectada por la sensible, y puntual, pérdida de polígonos.



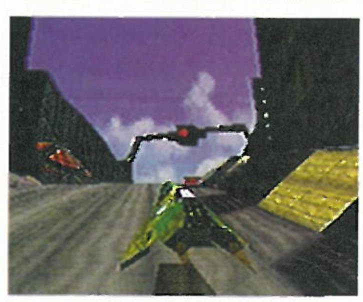




Naves







Decorados

El espectáculo visual se asienta en decorados perfectamente diseñados y colores muy bien tratados.



puede resultar un espectáculo para el que juega y el que mira.

Entre sus fallos es obligatorio reseñar la evidente pérdida de polígonos, que resulta tan clara como en el *Daytona USA* de Saturn. A medida que avanzamos en determinados circuitos, se puede apreciar cómo bloques completos se deshacen y redibujan según nos acercamos. Un fallo del que PlayStation no puede librarse, pero que no desmerece para nada la puntuación de notable que consigue el título gracias, en gran medida, a sus decorados. No hay que perder la cabeza todavía; llegarán cosas mejores.

ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
78

Bug!

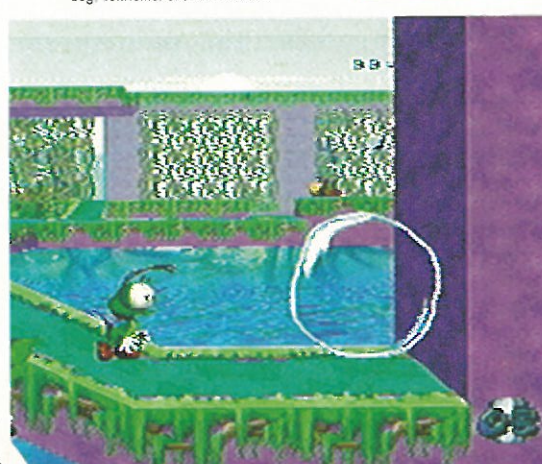
Tras el magnífico resultado alcanzado con títulos como *Clockwork Knight* (**ÚLTIMA 2**) y *Astal* (**ÚLTIMA 5**), Sega vuelve a conjugar de forma brillante los planteamientos más clásicos de los plataformas con un innovador e interesante desarrollo.

Bug! es un plataformas puro y duro que hereda y potencia las mejores cualidades del otro gran título del género para Saturn, la saga *Clokwork Knight*. El nuevo programa de Sega mejora la apuesta técnica de los otros dos títulos protagonizados por **Tongara De Pepperouchau** y va más allá en los atractivos polígonos.

Para la realización de los elementos gráficos se han empleado técnicas 3D tremendamente sofisticadas, que posibilitan la digitalización de los diferentes elementos del juego. Su mayor exponente son las deliciosas texturas con que han sido recreados buen número de elementos, tales como enemigos de fin de nivel, columnas móviles y los diferentes sprites de los personajes. Esta técnica, salvando las lógicas diferencias existentes entre ambas máquinas, es muy similar a la utilizada por Rareware en la realización de su inimitable *Donkey Kong Country* para Súper Nintendo, cuya secuela está a punto de ver la luz de forma oficial.



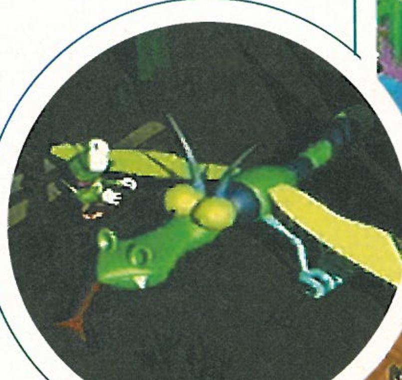
Bug, sonriente: una vida menos.







El pero más resañable de Bug! es la escasa variación que hay de unos niveles a otros dentro de las misma fase.





por Carlos Ballester

Nombre original : Bug!
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : Interno
Soporte : CD-ROM

Destacan también los laberínticos diseños de las plataformas que, entre otras cosas, posibilitan finalizar los niveles empleando caminos diferentes. El desarrollo del juego alterna tramos con perspectiva frontal, en los que un *zoom*, tan potente como suave, nos aproxima la acción hasta un primer plano, con otros de perspectiva cenital igualmente atractivos.

Y, no podía ser de otra manera (ya es obvio en la mayoría de títulos aparecidos para Saturn), el programa cuenta con intros y cinemas en 3D entre nivel y nivel que escenifican el hilo argumental del juego.

La mejor valoración que se puede hacer de este *Bug!* es destacar las grandes dosis de diversión que es capaz de ofrecer. Presentado a través de seis mundos diferentes, merecen especial mención los sprites de los personajes, todo un alarde de imaginación y buen hacer.

Bug! coloca el listón del género de las plataformas sensiblemente más alto de donde se encontraba hasta la fecha. Por suerte ya existen varios precedentes para consolas de 32 bits (como *Gex*, *Rayman* o *Astal*) que no sólo aseguran, sino que, además, potencian la supervivencia de uno de los géneros más emblemáticos y prolíficos de cuantos pueblan los diferentes formatos.

Gráficos 3D



La perspectiva global del juego es novedosa y técnicamente correcta.



ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
68



Enemigo final del nivel Insectia.

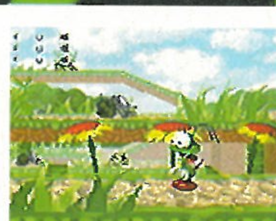


Un ejemplo de la perspectiva cenital.



No hay duda de la tremenda personalidad de Bug.







Zero Divide



Observando estas pantallas resulta inevitable recordar el magnífico Toh Shin Den de Takara. Dos planteamientos similares con un resultado sensiblemente inferior en Zero Divide.



Mapa en modo Battle.

Zero Divide es una nueva muestra del radical giro de 360º que se está produciendo en el gusto de los potenciales usuarios de las máquinas de 32 bits. En esta ocasión, los desconocidos programadores de ZOOM Inc. han rescatado para su producción la esencia de algunos de los títulos más determinantes aparecidos hasta la fecha, tanto para Saturn como para PlayStation. Un estilo que comenzó con el primer y original Virtua Fighter de Sega y que ha visto su continuación posteriormente en los Toh Shin Den de Takara, el Tekken de Namco y, cómo no, el nuevo y explosivo Remix del Virtua Fighter.

En este sentido, Zero Divide resulta un plagio interesante e incluso atractivo de Toh Shin Den, aunque sucumbe de un modo estrepitoso ante el mayor talento de su predecesor, que suma a su alto grado de perfección un original desarrollo.

A primera vista, resulta inevitable quedar deslumbrado ante la belleza gráfica que el título de ZOOM Inc. exhibe. Con unos gráficos muy en la línea de los aparecidos en el programa de Takara, destacan sobremanera los magníficos sprites de los personajes protagonistas; sin duda todo un derroche de suavidad, tanto en las formas como en el atractivo diseño y tratamiento del color que presentan las distintas texturas que aparecen a lo largo de todo el juego.

Sin embargo, Zero Divide flaquea en demasía en un aspecto muy concreto y fundamental dentro de este tipo de programas: la forma en

por Javier S. Fernández

Nombre original :	Zero Divide
Realización :	1995
País :	Japón
Compañía :	ZOOM Inc.
Programación :	Interno
Soporte :	CD-ROM

la que el jugador (ese individuo anónimo que al final es quien hace bueno o malo un producto) participa en los combates.

Todos los títulos anteriormente citados basan la mayor parte de su potencial en un alto grado de jugabilidad (un término que se utiliza muchas veces, pero que en otras tantas ocasiones es olvidado por los programadores, sin tener en cuenta que es lo único que realmente interesa, más allá de excelencias gráficas o argumentos originales). En este aspecto, Zero Divide no hace honor al brillante trabajo gráfico obtenido. Los combates, si bien espectaculares, se resumen en un continuo ir y venir de golpes, casi siempre idénticos, por lo que el aspécto táctico de la lucha resulta prácticamente nulo. Un grave problema si tenemos en cuenta que este aspecto resulta fundamental, tal y como queda claramente demostrado en la superioridad de Virtua Fighter respecto de los demás títulos surgidos al amparo de su éxito. Unos programas que, si bien muestran un mayor grado de perfección técnica, no son capaces de superar a Virtua Fighter a la hora de la valoración final. El programa de Sega se erije como el más grande, el que ofrece mayores posibilidades a un público que busca algo más que un continuo mamporreo de teclas y botones en pos de la victoria y que no está dispuesto a depositar el protagonismo del juego en un personaje u otro, dependiendo simplemente de la potencia que muestren sus golpes especiales o magias, tal y como ocurría en Toh Shin Den.

A pesar de todo, no hay que ser derrotistas. Zero Divide es un buen juego que desaprovecha un tanto las posibilidades de PlayStation,


Nereid derrotado.


Wild 3 disparando.

Luchadores




Wild 3 vs. Cygnus.






Al borde del precipicio.

En las capturas se aprecia un detalle destacado del juego. Cygnos evita el precipicio agarrándose al borde del tatami.

aunque, eso si, con alguna singularidad, como el original diseño de los luchadores: robots con forma de humanoide en unos casos y sofistificados diseños en otros, que rompen con el tradicional y acostumbrado patada-puñetazo.

En el desarrollo del juego se echa en falta uno de los principales alicientes incluidos por Takara en Toh Shin Den: la opción de ejecutar un tercer movimiento. En contraposición, Zoom Inc. ha dotado a Zero Divide de un innovador detalle que resulta tremendamente atractivo. Los luchadores cuentan con la posibilidad de evitar la caída



Escenarios







Como no podía ser de otra manera, las magias y golpes especiales también cuentan con un espacio propio dentro de este Zero Divide.

al vacío cuando son golpeados en los límites del tatami. El luchador puede salvar la vida agarrándose al borde del tatami para, posteriormente, volver al combate con un movimiento muy sencillo de ejecutar.

Zero Divide es un título que ofrece posibilidades de juego y que puede llegar, incluso, a divertir, aunque puestos en la tesitura de inclinarse por un producto concreto dentro de este género, tanto Tekken como Toh Shin Den cuentan con mayor número de alicientes a la hora de aconsejar su adquisición.

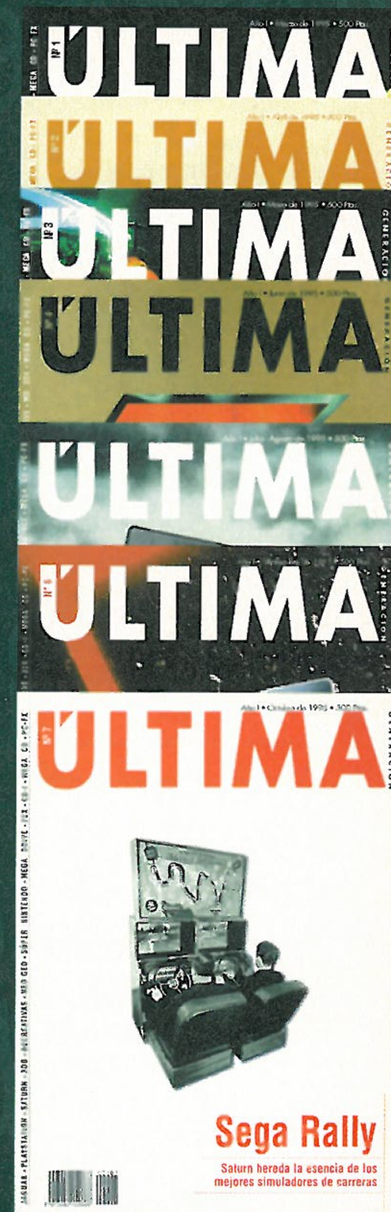
ÚLTIMA
PUNTUACIÓN TOTAL
72

Según la Real Academia de la Lengua Española, Última significa:

"el recurso, que se toma en algún asunto, después de experimentada la insuficiencia de lo ejecutado anteriormente"

Es tu Última oportunidad:

¡Suscríbete!



Cupón de suscripción

ÚLTIMA. C./Torres Quevedo nº.1- P.T.M. 28760 - TRES CANTOS (MADRID)

❑ Deseo suscribirme a la revista **Última** por un año (12 números) a partir del número _____ al precio de 6.000 pesetas (gastos de envío incluidos), beneficiándome de la siguiente oferta: 20% de descuento, pagando sólo 4.800 pesetas.

Nombre ______________________ Fecha de nacimiento __________

Apellidos ______________________________________

Domicilio ______________________ Código Postal __________

Localidad ______________________ Provincia __________

Consola que tienes ______________________ Teléfono __________

Forma de pago:

❑ Talón bancario adjunto a nombre de M.V. Editores.

❑ Giro postal nº __________ de fecha __________

❑ Contra reembolso (supone 750 ptas más gastos de envío).

❑ Tarjeta de crédito nº ____ ____ ____ ____

❑ Visa ❑ American Express

Fecha y firma

Oferta válida para España

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo cuanto antes.

cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario cuestionario

Envíanos este cuestionario y participa en el sorteo de un viaje para visitar la feria de videojuegos más prestigiosa de europa, el Electronic Computer Trade Show (ECTS) que se celebrará en Londres el próximo mes de abril de 1996.

El resultado del sorteo se publicará en el número de febrero, dentro de las páginas de Última generación.

Envía las respuestas a:

Última generación, C/ Torres Quevedo, 1 (Parque Tecnológico de Madrid). 28760 Tres Cantos (Madrid). Indica en el sobre: "Cuestionario Última".

Nota: sólo es válido un cuestionario por persona. Si no quieres recortar la revista, se admiten fotocopias.

Nombre ______________________ Fecha de nacimiento ______________

Apellidos ____

Domicilio ______________________________ C.P.: ______________

Localidad ________________________ Provincia ______________

Teléfono ____________ Edad ________ Estudios o profesión ______________

Consola (s) que tienes ______ ¿Cuántos videojuegos compras al mes?¿al año?___/___

¿Compras Última todos los meses? ________ ¿Compartes Última con otras personas?

¿Con cuántas?_____/_____ ¿Qué es lo que más te gusta de Última? ______________

____

____

____

¿Qué secciones te gustan más? (Valoración del 1 al 5) ☐ Opciones. ☐ Versión beta

☐ Salón recreativo ☐ Versión final ☐ Entrevista ☐ La opinión del lector

☐ Reportajes. ¿Qué echas en falta en Última? ______________

____

____

¿En qué se distingue de las demás revistas de videojuegos? ______________

____

¿Te sirve de referencia Última a la hora de comprarte un videojuego? ______________

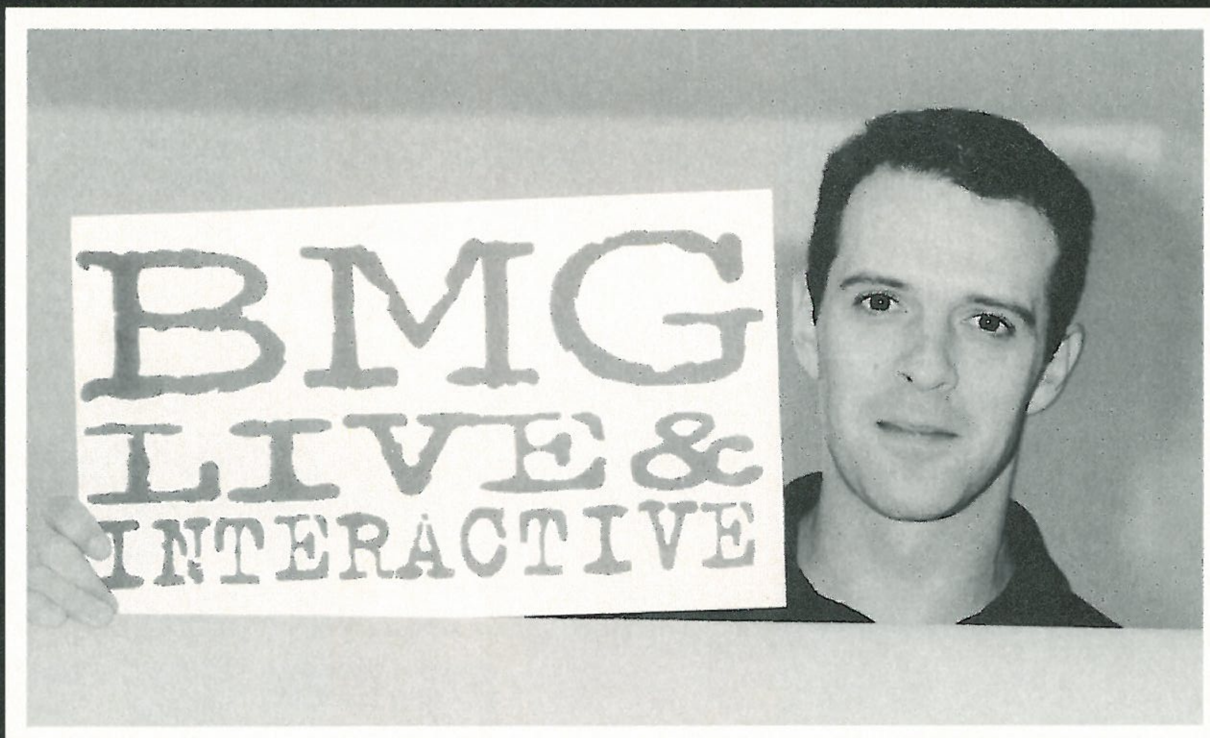
¿Además de Última compras alguna otra revista de videojuegos? ______________

¿Tienes un PC? __________ Tacha las características que tiene:

☐ PC 286 ☐ PC 386 ☐ PC 486 ☐ Pentium ☐ CD ROM



CENTRO MAIL
Tus Centros especializados
ALICANTE
ALMERIA
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Mostoles MADRID
Torrejón MADRID
MANRESA
MURCIA
Palma de MALLORCA
Palma de MALLORCA
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
NUEVO CENTRO
902 17 18 19
FAX: (91) 380 34 49
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A14 H.
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTS.
SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE
• PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
• SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
• PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
• SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTA.
APERTURAS PROXIMAS Córdoba Fuengirola
APLAZADA Valladolid
Entra en la nueva dimensión del Videojuego
SEGA SATURN
59.990
69.990 con DAYTONA USA
BACKUP MEMORY 7.990
CONTROL PAD (8 BOTONES) 3.990
JOYSTICK VIRTUA STICK 6.990
ARCADE RACER 9.990
PERIFERICOS
CABLE RF 4.990
BUG 7.990
CLOCKWORK KNIGHT 9.990
CLOCKWORK KNIGHT 2 9.990
DAYTONA USA 11.990
DIGITAL PINBALL 7.990
MYST 9.490
PANZER DRAGOON 9.990
PEBBLE BEACH GOLF 7.990
ROBOTICA 7.990
SHINOBI-X 7.990
STREET FIGHTER THE MOVIE 9.990
VICTORY GOAL 9.990
VIRTUA FIGHTER 11.990
VIRTUA FIGHTER REMIX 5.990
VIRTUAL HYDLIDE 8.990
PlayStation
59.995
SEGUNDO PAD DE REGALO
3D LEMMINGS 7.990
HI-OCTANE 7.990
NBA JAM TOURNAMENT ED. 8.490
NOVASTROM 7.990
TEKKEN 9.490
WWF COIN-UP 8.490
DESTRUCTION DERBY
8.700
PERIFERICOS
ASCII JOYSTICK 8.900
ASCII PAD 5.200
CONTROLLER 4.450
LINK CABLE 3.550
MOUSE 4.450
MEMORY CARD 3.550
AIR COMBAT 7.990
CYBER SLEED 7.990
DISCWORLD 7.990
FIFA SOCCER '96 8.990
GOAL STORM 9.600
JUMPING FLASH 7.990
KILEAK THE BLOOD 7.990
MORTAL COMBAT 3 9.400
PARODIUS DELUXE 9.600
RAPID RELOAD 7.990
RAYMAN 9.500
RIDGE RACER 8.700
ROAD RASH 7.990
STREET FIGHTER THE MOVIE CONS.
TOSHINDEN 7.990
WIPE OUT 8.700
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO



"Trabajaremos para Saturn y PlayStation"

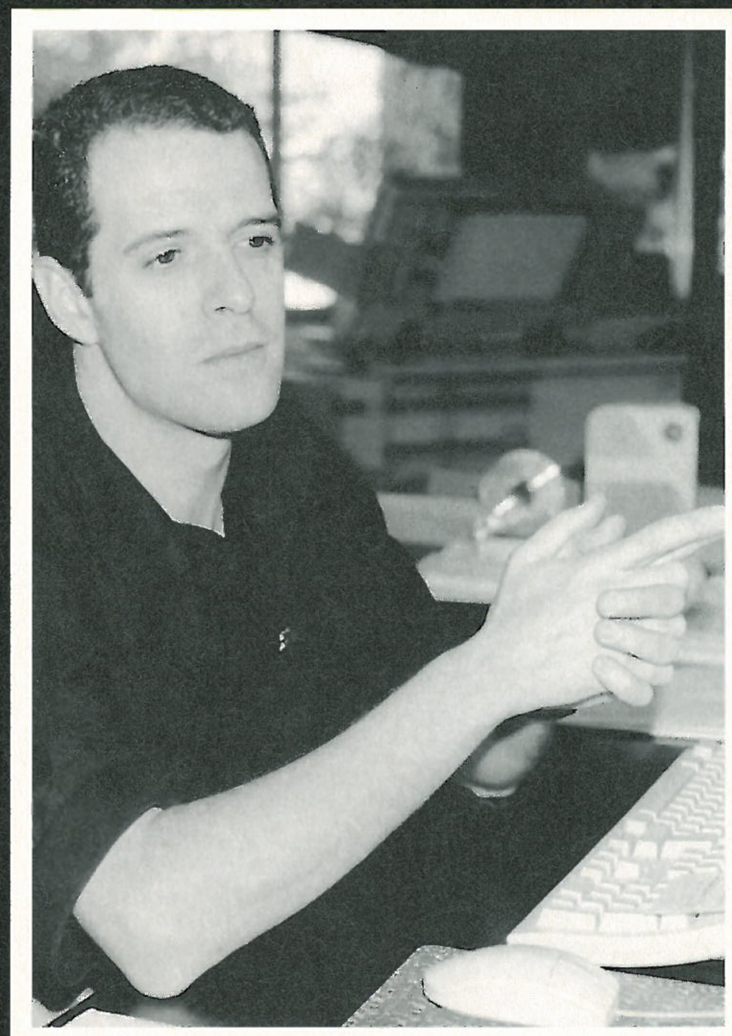
Ignacio Marín (director de marketing de BMG Interactive)

por J. Luis Sanz

BMG Interactive es nueva en el mundo de los videojuegos, pero cuenta con una amplia trayectoria como sello discográfico. Su aterrizaje en el entretenimiento interactivo, como lo denomina **Ignacio Marín**, director de *marketing*, es una interesante noticia que animará aún más el mercado y confirma el crecimiento que está experimentando en nuestro país.

– ÚLTIMA: ¿Qué es BMG y cuáles son sus pretensiones dentro del sector del videojuego?

– **Ignacio Marín:** BMG es una compañía internacional, no multinacional, dedicada al entretenimiento en todas sus vertientes. Quizás nuestra faceta más conocida sea la de compañía discográfica, en la que se agrupan varias firmas como RCA y Ariola. También estamos presentes en vídeo, televisión y, ahora, como última incorporación, en el mundo del entretenimiento interactivo, que así es como denominamos nosotros a videojuegos y productos multimedia. Concretamente, entre el 70 y el 80% de nuestra actividad estará centrada



en juegos para todo tipo de plataformas.

– ¿Las consolas de16 bits entran en sus planes?.
– Yo creo que no. Si nuestra incursión en este campo hubiera sido hace cinco años, evidentemente habríamos entrado. Pero, en este momento, no tiene sentido trabajar mirando hacia atrás.

– Antes hacía una aclaración entre el concepto de compañía internacional y multinacional. ¿A qué se debe?
– Hay compañías multinacionales que, básicamente, centralizan su proceso de producción para, después, comercializar por todo el mundo el mismo producto; este no es nuestro caso. La estrategia que ha seguido la compañía de discos, y ha funcionado muy bien, es lanzar productos locales en cada país, que luego son promocionados a nivel internacional. Esto significa que nuestra creación no está centralizada. La diferencia con otras grandes empresas que acaban de entrar en España reside en nuestro respeto absoluto por la gente que crea. Pensamos que el corazón del negocio está en ellos y hay que ofrecerles libertad para trabajar y la seguridad de que sus obras van a estar comercializadas en todo el mundo con el máximo respeto.

– Está hablando del mundo discográfico, pero, ¿seguirán igual de rigurosamente esta política con los videojuegos?
– Evidentemente. Ahora mismo estamos en contacto con tres desarrolladores en España.

– ¿Para PC o para consolas?
– Para ambos. Uno de estos desarrolladores está intentando obtener licencias para empezar a trabajar en 32 bits. Todavía estamos negociando, aún no hemos firmado nada, pero en cuanto sea oficial seréis informados puntualmente.

"Nosotros respetamos a la gente que crea, por que sabemos que en ellos está el corazón del negocio y deben trabajar tranquilos"

– Habla de PlayStation y Saturn, ¿cómo está el tema de 3DO?. Tradicionalmente Crystal Dynamics, junto con Electronic Arts, se han distinguido como principales valedores del sistema. Resulta chocante que, ahora que BMG llega a España, en su catálogo haya conversiones de títulos de 3DO para Saturn y PlayStation, pero no figuren los programas de 3DO.

–Crystal Dynamics estaba originalmente en el consorcio que

desarrolló 3DO. Sin embargo, en este momento no vamos a sacar nada para este sistema en España, ya que no hay instalado un parque de consolas lo suficientemente amplio. Además, las que existen están en manos de aficionados muy fanáticos que las han adquirido en el mercado de importación. No se ha hecho *marketing* y, ahora que parece que va a comenzar, lo cierto es que, en mi opinión, es una tecnología ya superada. No sé lo que pasará con el M2, pero 3DO ha sido rebasada por Sega y Sony.

– ¿Qué le parece su precio y su futuro en España?
– Goldstar funciona en España, pero ha lanzado su producto tarde y a un precio alto, sobre todo para el nivel de competencia existente.

"Goldstar ha lanzado la 3DO demasiado tarde y a un precio muy alto para la competencia existente"

– ¿Qué planes tienen para el resto de máquinas?
– Estamos creando tres títulos para Ultra 64 que serán lanzados en septiembre del próximo año.

– ¿Se supone que esa es la fecha prevista para el lanzamiento de Ultra 64?
– Efectivamente, así se supone.

– ¿Tambien en España?
– No sabemos cuándo se lanzará aquí. Estamos trabajando a nivel internacional con esas fechas y esperamos que también se cumplan en nuestro país.

– ¿Trabajan básicamente con equipos de programación propios o están abiertos a la distribución de productos procedentes de otras compañías?



– Básicamente no distribuiremos productos ajenos. Ya he comentado que creemos que la creatividad es la clave. Se trata de conseguir un buen ambiente con los creadores, de modo que ellos puedan centrarse exclusivamente en su trabajo sabiendo que tienen tiempo suficiente. Sin embargo, en algún caso, distribuimos otros productos. Algunos equipos muy conocidos han abandonado sus multinacionales y se han venido con nosotros.

– ¿Equipos con experiencia?



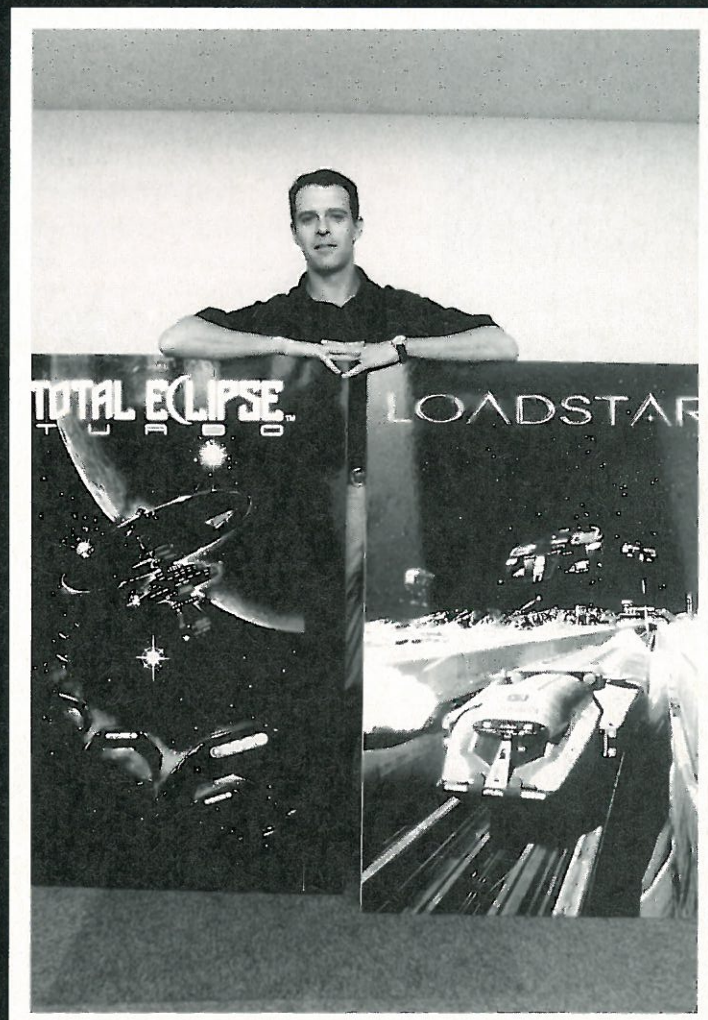
– Efectivamente. En su mayoría son equipos de primera línea, con títulos muy conocidos.

– ¿Sus primeros lanzamientos para PlayStation y Saturn son conversiones de 3DO?
– Algunos sí. El primero es *Total Eclipse*, un título muy conocido de Crystal Dynamics para 3DO que ha sido remasterizado. Posteriormente saldrá el *Out World Interceptor* simultáneamente para PlayStation y Saturn, también remasterizado, *The Horde* y *Slam'n Jam* para Saturn y *3D Baseball*. Después de Navidad vendrá *Solar Eclipse*, segunda parte de *Total Eclipse*.

– ¿Cuál va a ser su política de precios?
– Aún no tenemos muy claro los precios para las diferentes plataformas, ya que depende de los *royalties* que tengamos que pagar tanto a Sony como a Sega, pero nuestra intención es buscar los más bajos. Los CD-ROM saldrán a 5.990 pesetas. En el caso de PlayStation y Saturn no podemos llegar a estas cifras, pero intentaremos aproximarnos lo más posible.

– ¿Algún día alguien romperá la baraja con una drástica bajada del precio del software?
– Es difícil que se produzca aquí, donde sólo se venden 3.000 ó 5.000 unidades de cada juego.

– ¿Que opina del precio de las nuevas consolas y cómo cree que evolucionará?
– El precio es alto y la tendencia debería ser a la baja, tanto en hardware como en software. Nadie va a tener tres consolas en casa, por lo que es lógico que asistamos a una guerra de precios.



"Hay equipos de desarrolladores de primera línea, con muchos títulos de éxito, que han abandonado sus compañías y ahora trabajan con nosotros"

– ¿Piensa que Ultra 64 llega demasiado tarde o su, a priori, mayor calidad técnica supondrá un avance en la evolución de las consolas?
– Corren un riesgo importante: cuando lleguen habrá un alto número de usuarios con máquinas de 32 bits recien adquiridas. Probablemente, su lanzamiento sea tanto en cartucho como en CD y con algún tipo de periférico.

ÚLTIMA

RESULTADO DE LOS CONCURSOS

Los afortunados ganadores de los concursos publicados en el número 6 son los siguientes:

SONY PLAYSTATION :

Manuel Ramón Utrilla Arteaga (Madrid)

SEGA SATURN :

Joan Llopart Masana (St. Pau D'Ordal-Barcelona)

CD-i PHILIPS:

Rodrigo Miranda de Sasia (Madrid)

Tarifas de Publicidad

Contactar con...

Usue Aburto (Jefe de Publicidad)
Felipe Morano

MV Editores
C/ Torres Quevedo, 1
Parque Tecnológico de Madrid (PTM)
28760 Tres Cantos (Madrid)
Tel: (91) 803 21 42

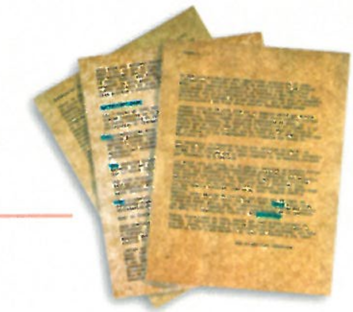
Tarifas

Página	500.000 pts.
Media Página	325.000 pts.
Columna	175.000 pts.
Cuarto de Página	175.000 pts.
Módulo	25.000 pts.

NÚMEROS ATRASADOS

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA Y TE FALTA ALGÚN EJEMPLAR DE LA REVISTA, NO DUDES EN PONERTE EN CONTACTO CON NOSOTROS EN EL TELÉFONO (91) 803 21 42, DONDE ATENDEREMOS A TUS PETICIONES.

ÚLTIMA



Elección meditada

Estimados amigos, somos lectores de vuestra publicación desde el primer número y hemos sido fieles mensualmente. Ante todo, queremos felicitaros por vuestra revista. Desde el principio la hemos encontrado objetiva y tenemos la esperanza de que sigáis en la misma línea.

Comparándola con otras publicaciones (hay que reconocer que la única que os llega a la suela de los talones es HiTech y está a 100 millones de años luz) es la mejor del sector, sin duda.

1º. A lo que vamos: somos un grupo de jóvenes de 23 a 27 años, grandes amantes de la tecnología punta de entretenimiento. Desde hace un mes poseemos una PlayStation (perdón, tres 'Súper PlayStation') y esta ha sido la mejor compra que hemos realizado desde hace mucho tiempo. Os escribimos porque queremos defender al pequeño establecimiento que vende juegos y consolas de los grandes almacenes, donde es lo mismo comprar una PlayStation que una lata de espárragos. Somos de los que piensan que estas pequeñas tiendas son los verdaderos motores del sector, donde nos encontramos a una persona que nos explica de qué va el juego, qué posibilidades tiene o qué periférico es mejor para cada título (además, normalmente, tienen expuesta vuestra revista).

Sin embargo, en los grandes almacenes, como no vayas completamente convencido de lo que te interesa, lo llevas claro. Muchas veces te llevas un juego del que no conoces exactamente sus posibilidades (nunca te dejan probarlos y puedes obtener respuestas del estilo "si no lo encuentras en la estantería, es que no existe" ante una pregunta concerniente a un juego más o menos desconocido. No saben lo que venden y los clásicos "¿quieres que te lo encargue?" o "nos llega la semana que viene", de los pequeños importadores, es una cruda utopía).

En este sentido tenéis toda la razón, aunque el enfrentamiento entre el sector oficial y el paralelo tiene visos de pocas soluciones. Las compañías que distribuyen hardware y software de 32 bits deben comenzar a replantearse su estrategia y obligar a que sus productos sean enseñados. De todos modos, esto no es un fenómeno exclusivo de los videojuegos; la música, un sector más antiguo, provoca en ocasiones situaciones similares.

2º. Creemos que sería una buena idea hacer una relación de todos los juegos comentados (ampliamente) en **ÚLTIMA**, indicando en qué número han aparecido. Así, cuando quisiéramos comprar alguno, no tendríamos que ojear todas las revistas para recordar vuestra puntuación y comentario.

Anotamos la idea de una edición especial, recopilatoria, de **ÚLTIMA**.

3º. En cuanto a la comparación Saturn-PlayStation, iniciamos en el mes de febrero, cuando apareción vuestra revista, un estudio: precios, periféricos, juegos, etcétera (descartamos completamente la Ultra 64 al estar tan alejada su lanzamiento). Después de ocho meses llegamos a la conclusión de que, sin duda alguna, la máquina de Sony era nuestra preferida.

Juegos como *Ridge Racer*, *Destruction Derby*, *Toh Shin Den* y *Wipeout* reafirman nuestra elección.

4º. Por último, enhorabuena a Sony por la idea de incluir un CD con demos jugables. ¿Podríais hacerlo vosotros algún día?

Es una posibilidad que hemos barajado desde hace algunos meses, pero la negativa de las compañías es nuestro mayor obstáculo para llevarlo a cabo. Habría que preguntarles a ellas.

1ª Nota: No somos propietarios de ninguna tienda, somos un grupo de lectores de Palma de Mallorca.

2ª Nota: Descubrimos vuestra publicación en una tienda.

3ª Nota: Felicitaciones por el buen gusto de vuestras portadas e interiores.

Un saludo, enhorabuena y mucho ánimo para que sigáis con vuestro trabajo.

D.A.D.M.F.J. (Palma de Mallorca)



Propaganda de un producto Nintendo de importación.

Programador

Os doy mi más sincera felicitación por la revista de más calidad e interés de cuantas hay. He de confesar que es la primera vez que escribo a una revista, y esto es producto de la seriedad y confianza que merecéis.

Para mi gusto, **ÚLTIMA** es casi perfecta. Y digo casi, porque he detectado un error que no habíais cometido hasta el número de



Equipo de desarrollo para 32X.

septiembre: tener que recortar la revista para poder participar en vuestro concurso. ¿No podríais situar los cupones en alguna página cuyo dorso no sea de interés?

Me gustaría que consideráseis la posibilidad de realizar un reportaje sobre todos los sistemas aparecidos, incluyendo ejemplos de software y sus capacidades técnicas.

Mis dudas son:

– ¿Cómo podría convertirme en un programador de videojuegos?

En el terreno de las consolas, inviertiendo una gran cantidad de dinero en los equipos de desarrollo. La vieja fábula del programador que utiliza su ordenador personal terminó con los Amiga y Atari ST.

– ¿Es posible visitar la redacción y ver cómo se elabora la revista?

Si tu crees que el esfuerzo te merece la pena...

Por último, quiero decir que mi opinión coincide totalmente con la vuestra, en concreto con el artículo de *Super Mario World 2* del nº6. Gracias por hacerme sentir un entendido en videojuegos.

Vuestro fiel lector.

P.D.: ¿Por qué los programadores se empeñan en realizar más de lo mismo y no utilizan la imaginación?

Alberto Oller
(L'Hospitalet de Llobregat)

Aventuras, MPEG, Back up

No os sonará nuevo si os digo que sois la mejor revista de videojuegos del mercado. Al observar que otras alardean de su superioridad, llenando de dibujitos y colorines sus páginas y firmando sus artículos con ridículos apodos, sin mencionar ya la poca fiabilidad de sus afirmaciones (pues no es la primera vez que meten la pata), se llega a la conclusión de que vuestra revista es fiable y seria.

ÚLTIMA, más que una revista, es una enciclopedia de consulta, pues gracias a vuestros artículos técnicos, hacéis comprensibles términos que antes se me escapaban.

– ¿Podrán verse en una PlayStation películas como en el caso del Cd-i y la Saturn?

Sony afirma que su máquina sirve sólo para jugar. Nadie sabe si han contemplado otra posibilidad.

– ¿Saldrán aventuras tipo *7th Guest* o *Darkseed* para Saturn y PSX?

Ya existen lanzamientos como *Myst*, que respetan totalmente sus versiones originales de PC o Mac.

No os preguntaré cuál es la mejor, pero, ¿creéis que alguna de ellas podría dejar en la estacada a sus compradores?

Conociendo las campañas de Navidad que Sega y Sony tienen preparadas, es difícil pensar que alguna de ellas vaya a abandonar la guerra. Ambas se deben al sector de los videojuegos. Sería tan absurdo como inexplicable.

– En vuestro número dos, en el diccionario, hacíais referencia al término *back up* y, bajo la imagen del *memory card*, de PlayStation, afirmábais que algunos sistemas dan problemas. ¿Os referíais al de Sony?

Los pocos sistemas de *back up* que dan problemas son los que se incluyen en determinados lanzamientos en cartucho para Súper Nintendo y Mega Drive sobre todo. Una mala operación o un voltaje superior pueden borrar todos los datos. De las nuevas consolas, los sistemas más cómodos y versátiles son los de Saturn y PlayStation, frente a los de 3DO o Neo Geo-CD.

– ¿Tenéis alguna relación con el programa de la SER, Game 40?

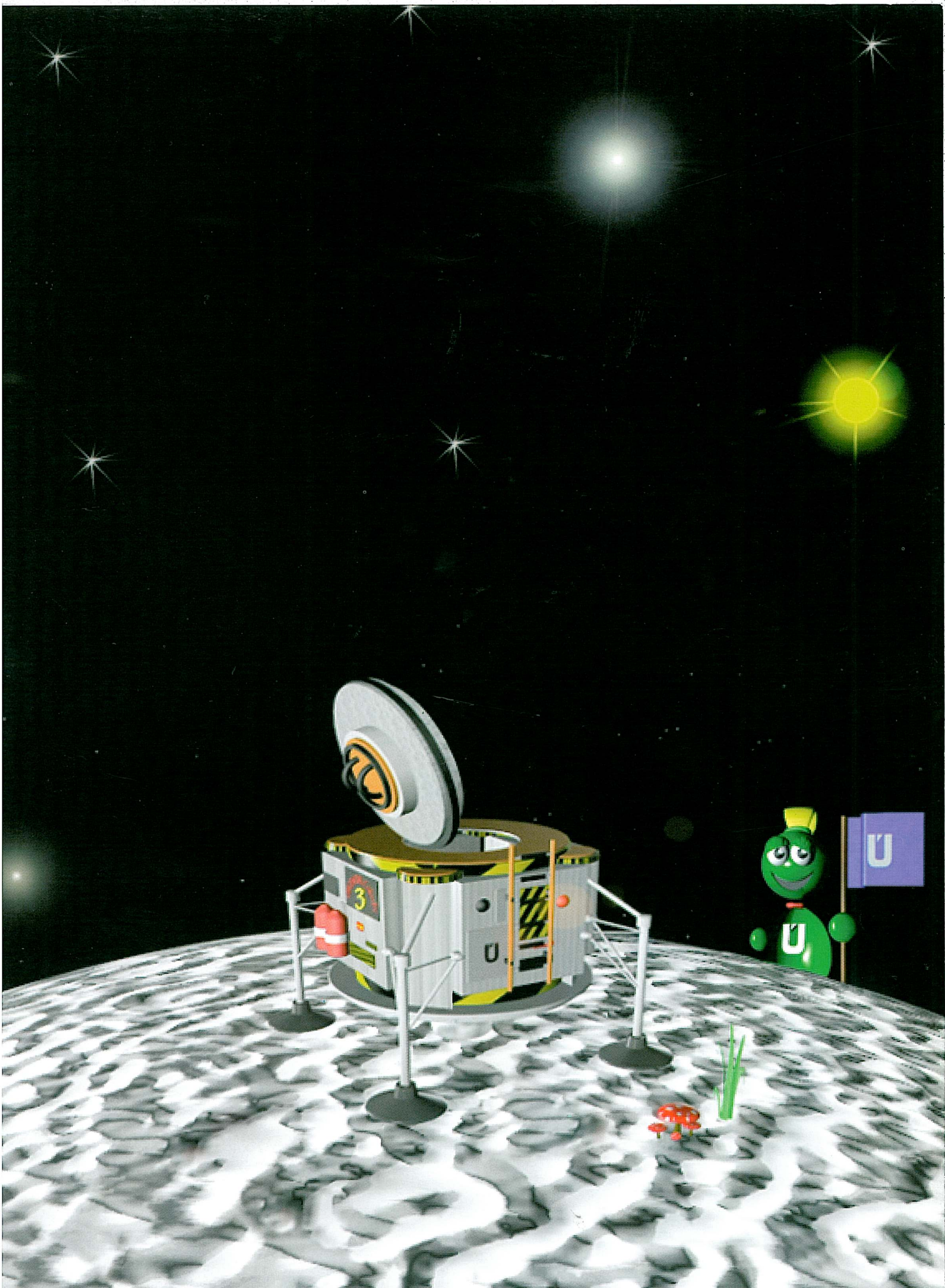
No.

Antes de despedirme, quiero recordaros lo del vídeo que nos debéis y que no subáis el precio de la revista en un tiempo... aunque la calidad tiene un precio.

Fº Javier Gamazo Marcos
(Barcelona)

ÚLTIMA Generación atenderá a todas las dudas que le sean formuladas, aceptará los consejos y acogerá las críticas publicándolas siempre que sea posible, para lo cual se ruega a los lectores que sean concisos y breves en sus exposiciones. Nuestra pretensión es atender a todas las cartas recibidas, ya sea en las propias páginas de **ÚLTIMA**, o mediante contestación escrita o telefónica si se considerase oportuno.
M.V. Editores no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores.

ÚLTIMA GENERACIÓN
C/Torres Quevedo nº 1.
Parque Tecnológico de Madrid.
28760 (Tres Cantos). MADRID.



3
Ú



EDITORES